



# **UNIVERSIDAD DE CUENCA**

## **Facultad de Artes**

**Maestría en Estudios del Arte**

### **EL ARTE DEL ÁLBUM ILUSTRADO: La ilustración infantil como elemento estético hipertextual**

Tesis previa a la obtención  
Del título: Magíster en  
Estudios del Arte

**Autor: Lic. Darwin Xavier Parra Ogeda**  
**C.I.: 0103442828**

**Director: Mgt. Víctor Geovanny Calle Bustos**  
**C.I.: 0103448957**

**Cuenca – Ecuador**  
**Enero, 2018**

## RESUMEN

El picture book, álbum ilustrado o libro-álbum, es considerado un género independiente dentro de la literatura infantil. Es “una manifestación de primer orden en la cultura posmoderna por su carácter abierto y por las relaciones entre texto e imagen que se establecen dentro de él” (Senís, 2014, p.116). Texto e imagen son complementarios. En ausencia de uno de ellos, la historia sería incomprensible. Ésta es una aproximación o una entrada primaria a este género, y no se pretende asentar conceptos definitivos, puesto que las relaciones entre texto/imagen son múltiples y de diferente índole.

Algunas de estas características despiertan el interés de diseñadores, artistas visuales, autodidactas y escritores, quienes son los que intervienen en la creación. Lo que propongo es la realización de un álbum ilustrado con técnica mixta: dibujo sobre papel y coloreado en photoshop. La idea principal gira al rededor del personaje de un gato que va en busca de su amor y vive una aventura. El lector se sentirá absorbido por la ilustración infantil, donde la lectura no sólo será lineal sino que las ilustraciones formarán la estructura de hipertexto como otro modo de experiencia estética y de constructo en cuanto al conocimiento primario.

Se pretenden ejemplificar aspectos técnicos y conceptuales de las ilustraciones recurriendo constantemente a la metáfora visual para una reflexión circundante entre la plasticidad y la literalidad, permita un sinnúmero de lecturas por el carácter polisémico de la imagen.

**Palabras claves:** ÁLBUM ILUSTRADO, ILUSTRACIÓN INFANTIL, HIPERTEXTO, METÁFORA VISUAL, TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN.



## ABSTRACT

The picture book, called illustrated book or illustrated album, is considered an independent category within children's literature. It is "a primary form of postmodernism because of its open-minded and because of the interrelations between text and image that are established within" (Senis, 2014, p.116). Text and image are codependent of each other; if one of them is absent, the story would be incomprehensible. This is a main point of this genre but it should not be taken as a definitive statement. The relationship between text and image are multiple and of different nature.

Some of these characteristics gain the interest of designers, visual artists, self-taught artists and writers, who are the ones who intervene in the creation of the picture book. What I am proposing to do is to develop an illustrated album with a mixed technique: a hand drawing colored in Photoshop. The main idea will be about a cat that is searching for his true love and has the adventure of a lifetime. The reader will be absorbed by the illustrations because the text will not be straightforward but it will also make the illustration a hypertext structure providing a different experience and understanding like no other.

It aims to simplify technical aspects and concepts of the illustrations, constantly appealing to the metaphoric correlation between the plasticity and the literality which allows an uncountable number of readings due to the image's polysemic character.

**Key Words:** ILLUSTRATED ALBUM, CHILDREN'S ILLUSTRATION, HYPERTEXT, VISUAL METAPHOR, ILLUSTRATION TECHNIQUE.

## ÍNDICE

### Preliminares

Dedicatoria.....	9
Agradecimiento.....	10
Introducción.....	11
Justificación.....	14
Objetivos.....	14

### Capítulo 1

1.1.- Aproximación estética al álbum ilustrado.....	16
1.2.- Relación entre texto e imagen.....	17

### Capítulo 2

2.1.- El álbum ilustrado.....	21
2.1.1.- Breves notas sobre el álbum ilustrado en Latinoamérica.....	25
2.1.2.- El álbum ilustrado en Ecuador.....	30
2.2.- Leer el álbum ilustrado.....	32
2.2.1.- Educación visual.....	33
2.2.2.- Metáfora visual.....	37

### Capítulo 3

3.1.- Propuesta de álbum ilustrado con estructura hipertextual.....	41
3.2.- El hipertexto.....	41
3.2.1.- La hiperficción.....	42
- Constructiva.....	42
- Explorativa.....	43



3.3.- El formato.....	44
3.4.- Dossier de la obra.....	45
A. Introducción.....	45
B. Aspectos conceptuales .....	48
C. Aspectos técnicos.....	51
D. Boceto.....	51
E. Digitalización y color.....	57
F. Diagramación.....	64
G. Impresión.....	66
H. Machote.....	67
Conclusiones.....	68
Recomendaciones.....	69
Referencias bibliográficas.....	70
Glosario.....	73
Anexos.....	77

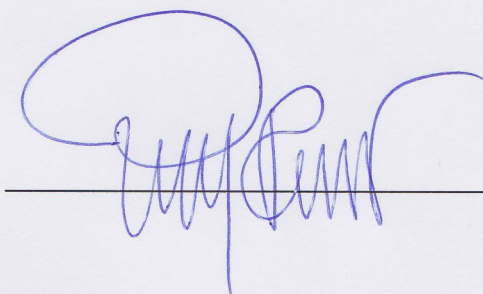
Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio  
Institucional

---

Yo, **Darwin Xavier Parra Ogeda**, en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“EL ARTE DEL ÁLBUM ILUSTRADO: La ilustración infantil como elemento estético hipertextual”**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 15 de enero de 2018



Darwin Xavier Parra Ogeda

C.I: 0103442848

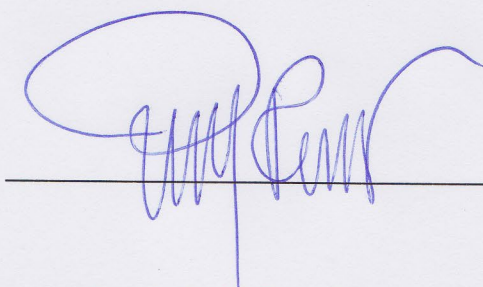


## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Yo, **Darwin Xavier Parra Ogeda**, autor/a del trabajo de titulación **“EL ARTE DEL ÁLBUM ILUSTRADO: La ilustración infantil como elemento estético hipertextual”**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 15 de enero de 2018



Darwin Xavier Parra Ogeda

C.I: 0103442848

INFORME DE LA TESIS DE LA MAESTRÍA EN ESTUDIOS DEL ARTE

**EL ARTE DEL ÁLBUM ILUSTRADO: La ilustración infantil como elemento estético hipertextual de Darwin Parra Ogeda.**

Informo:

**1: Aspectos formales:**

La tesis cumple con los aspectos formales, especialmente en lo que se refiere a redacción y ortografía.

**2: Aspectos académicos:**

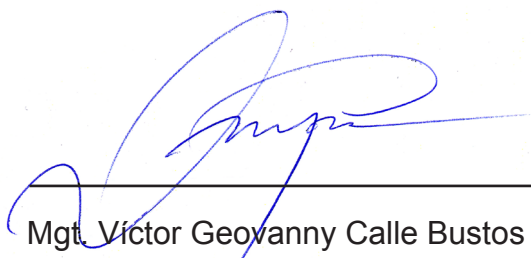
La tesis parte de la investigación de conceptos concernientes a la creación del álbum ilustrado cuyas ilustraciones se presentan como elementos hipertextuales.

**3: Aspectos metodológicos:**

La tesis cumple con los requisitos metodológicos correspondientes.

Por estos motivos me permito aprobar la tesis.

Atentamente



Mgt. Víctor Geovanny Calle Bustos



## DEDICATORIA

Con amor a mi esposa Diana  
y a mis hijos:  
Bianny Martina  
y Nicolás,  
pilares fundamentales en mi diario  
caminar por la vida.





## AGRADECIMIENTO

A Geovanny Calle y Wilson Vázquez, maestros y amigos,  
que con su conocimiento me acompañaron en este trabajo.

A la Universidad de Cuenca, que además de brindarme  
saberes, me permitió conocer a gente maravillosa.





## Introducción

Es innegable el importante papel de la ilustración dentro de la literatura infantil a lo largo de la historia en el constructo del conocimiento inicial en los niños. La evolución de la imagen corresponde a los avances tecnológicos. La utilización de la cámara fotográfica, el ordenador, la imprenta offset, los teléfonos inteligentes, el internet, etc. permite a la ilustración experimentar grandes cambios en su forma y concepto.

Las nuevas formas de difusión de la información, los modos de relación social, el acceso y generación de conocimiento han configurado el pensamiento. Asistimos a una sociedad cada vez más visual en la que la imagen toma mayor protagonismo en el desarrollo de los pueblos y por su puesto en la educación. Los promotores culturales no ajenos a este proceso, ven la necesidad de abordar el tema desde sus distintas actividades. “La extensión de los medios audiovisuales creó la necesidad de aprender a comunicarse mediante códigos gráficos. Este interés formativo impulsó a ilustradores y editores a experimentar con el potencial expresivo de las diversas técnicas, no sólo en cada página, sino en el propio diseño del objeto-libro” (Arellano, 2012, p. 1).

El álbum ilustrado se constituye como un elemento de aprendizaje de la literatura desde las letras, pero también posibilita la educación visual no sólo como divertimento, sino de una contemplación más profunda y crítica. Según Styles y Salisbury (2012): “en este mundo cada vez más visual, resulta esencial que los niños aprendan las habilidades de observar, valorar e interpretar el material visual, e incluso su diseño y es indudable que los libros ilustrados enseñan a mirar y a evaluar textos visuales”(p.77). Es por ello que el álbum ilustrado, a mi parecer, representa en los primeros lectores un peldaño hacia narraciones con mayor complejidad.

Al abordar la literatura infantil por lo general, lo que se habla es del contenido del texto, es decir de la historia contada en letras y más no del diseño o los gráficos que lo acompañan por considerarlos secundarios o meramente decorativos. Con el álbum ilustrado se plantea la necesidad de un estudio más completo precisamente por la presencia cada vez mayor de ilustraciones que en ciertos momentos hasta desplazan al texto. “Los críticos literarios que estudian la literatura infantil se centran principalmente en el análisis del texto. Sin embargo, estudios más recientes han descubierto el valor de la ilustración y los críticos han comenzado a referirse a ella y a restacar su valor comunicativo junto al texto” (Erro, 2000, p. 501).

El álbum ilustrado a mi parecer, constituye verdaderas galerías en las que se observa una infinidad de propuestas estilísticas como ningún otro medio lo ha hecho antes. Otorga otras experiencias visuales que va a incidir directamente en la lectura. La técnica, la experimentación y la conceptualización, permite al ilustrador “proporcionar a los niños manifestaciones visuales distintas a las de las estéticas dominantes infantiles, con el fin de que su alfabetización visual se amplíe y se construya un intertexto visual lo más rico posible” (Senís, 2014, p.125).

En Ecuador, específicamente en la ciudad de Cuenca, desde hace aproximadamente una década el interés por la ilustración infantil ha ido en aumento. Existe un especial énfasis en la parte técnica más que en la teorización, la misma que es necesaria para el sustento de la propuesta plástica.

En el ejercicio de la ilustración, tarde o temprano nos vemos tentados a enfrentarnos al álbum ilustrado, por su carácter de obra abierta que posibilita ejercicios experimentales en el soporte, la gráfica y el texto. En nuestra ciudad, y en la provincia del Azuay, la elaboración de estos ejemplares ha sido escasa, por lo que es preciso levantar la información necesaria y mostrar desde la práctica sus cualidades. Resulta relevante visibilizar, analizar y sentar algunas bases para la creación de otros similares. Sin dar un juicio de valor ante la arremetida tecnológica



por la cual el libro impreso se muda a soportes digitales que cambian las percepciones estéticas, el álbum ilustrado puede representar una forma de resistencia si es presentado como objeto artístico.

En el presente trabajo hace un acercamiento a una definición de álbum ilustrado para poder diferenciar del resto de obras literarias dedicadas a los niños. El álbum ilustrado, como elemento estético hipertextual, puede presentar un alto contenido artístico y conceptual. Es un libro infantil, pero no todos los libros infantiles son álbumes ilustrados. Nosotros aspiramos crear una propuesta de álbum ilustrado desde el texto y la imagen con una estructura hipertextual, propia de los medios digitales, pero aplicada a uno impreso, y ejemplificar conceptos utilizados en las ilustraciones para cumplir con algunos requerimientos propios de este género.

Llegado a este punto, puede formularse el problema teórico-metodológico siguiente: ¿Cómo crear un álbum original ilustrado con estructura hipertextual para público infantil?

## Justificación

El presente trabajo se apega a las líneas de investigación de la Universidad de Cuenca de la Facultad de Artes en la creación y producción en las artes y el diseño, metodologías, técnicas y propuestas didácticas.

Desde la formación del investigador como artista, incursionó en el lenguaje de la ilustración y en el desempeño como ilustrador de textos infantiles con las limitaciones técnicas y conceptuales que éstas obligan por la cantidad y en tiempo restringidos, nace el interés por el álbum ilustrado y sus exigencias que permiten una exploración más amplia en la plasticidad y oralidad.

Con el presente proyecto se desea concienciar sobre el buen uso de la técnica con los conceptos, que pueden insertarse dentro de la ilustración para hacer de los ejemplares impresos más eficientes a la hora de comunicar y maximizar la experiencia estética influenciando en lo educativo y artístico. El estudio se realizará en la ciudad de Cuenca.

## Objetivos

### General

Crear un álbum ilustrado de estructura hipertextual y analizar sus referentes estéticos y teóricos.

### Específicos

- Investigar referentes estéticos y teóricos, nacionales e internacionales, que permitan una aproximación a la definición de álbum ilustrado y de esa forma diferenciarlos del resto de ejemplares de literatura infantil.
- Analizar los elementos de la ilustración y su relación con el texto.
- Elaborar un cuento literario e ilustrado para niños.
- Exponer los procesos técnicos y conceptuales en la creación de las ilustraciones infantiles para el álbum de lectura no lineal.

# CAPÍTULO 1





### 1.1.- Aproximación estética al álbum ilustrado

Del libro ilustrado infantil nace y evoluciona el álbum ilustrado hasta convertirse en un arte visual donde las imágenes van más allá que el simple acompañamiento del texto. Una de las características principales es el uso de la doble página que, sumado al poco texto, permite aumentar considerablemente la experimentación de la expresión plástica por parte del ilustrador, y de esta manera, potenciar y dinamizar el pensamiento creativo del lector.

El formato resulta muy atractivo para la aplicación de recursos visuales-expresivos diferentes a los establecidos. Es una constante investigación que desemboca en una compleja relación entre texto e imagen, construyendo lectores activos impulsados hacia reflexiones distintas a las propuestas. Las editoriales, con el afán de llegar al segmento infanto-juvenil, presentan productos cada vez más atractivos y coleccionables con tan gran éxito que muchas de ellas se han especializado únicamente en el álbum ilustrado. Por citar un ejemplo, en nuestro país está *Comoyoko ediciones*, de los artista visual Marco Chamorro y Alice Bossut.



**Imagen N: 1.** “Al ritmo endiablado de bomba”. En “La bomba del Chota, en un libro de lujo”, La Barra Espaciadora, 2016, <http://labarraespaciadora.com/culturas/11200/>.

#### **“Al ritmo endiablado de boma”**

Marco Chamoro y Alice Bossut

Comoyoko Ediciones, 2016

El álbum ilustrado propone una lectura diferente donde no solo es el texto el que habla, sino que la ilustración expresa también una parte fundamental o en algunos casos, el total de la historia, en una posible ausencia de texto. El álbum ilustrado crea simultáneamente capas narrativas, permite al lector el manejo de su tiempo y dirección en la interpretación de los códigos distintos, gráficos y literarios y fomenta su participación activa y constructiva en cuanto a la producción de significados. Es un objeto artístico que “posee características propias que son intrínsecamente afines a las de las narraciones posmodernas... Estas características son tres: dialogismo, discontinuidad y simultaneidad” (Silva-Díaz, 2005, p. 53).

Hanán Díaz (2007, p.104), manifiesta que las capas narrativas de la imagen son niveles semánticos que un lector recorre al leer las páginas del libro-álbum, afectando a su subconsciente. Los intertextos visualizados por el lector o niveles de significación son los potenciales didácticos del álbum ilustrado. Por ese motivo la necesidad de varias lecturas de un mismo álbum para dar con otras capas de la imagen que a modo de hipervínculo, unen dos momentos o planos de la historia.

Hanán Díaz (2007, p.174) resume:

“El lenguaje de las ilustraciones revitaliza, de este modo, una serie de unidades que ayudan a reforzar los niveles semánticos y que ofrecen la posibilidad de sumergirse en las honduras de la interpretación, siempre y cuando haya una clave que haga desovillar ese hilo de Ariadna que nos conduce por el laberinto de nuestra imaginación”.

## **1.2.- Relación entre texto e imagen.**

La historia humana ha sido documentada por esa necesidad imperiosa del ser humano por contar su realidad, y en ese ejercicio se ha valido del lenguaje y soportes correspondientes al avance tecnológico de cada época. Es así que podemos hacer un brevísimo recorrido sobre la historia de los soportes, desde los murales de las cuevas de Lascaux y Altamira, pasando por el papiro, pergamino, papel y finalmente para asistir a la mudanza del libro impreso al libro virtual.

La historia de la imagen se puede contar partiendo de las cuevas donde habitaron los primeros humanos quienes representaron en sus pinturas rupestres dos direccionamientos; primero, el que va a dar paso a los ideogramas, logogramas o iconografías, aquellos con lo que más tarde se realizaron obras como el Libro de los muertos en Egipto o el Popol Vuh de la cultura Maya (lo que hasta ahora conocemos como grafía o palabras formadas por letras). En segunda instancia, las imágenes.



**Imagen N: 2.** “Hunahpu and Xbalanque”. En “World Cup Roundup: Divinity Showcase”, Hero’s Journey, 2014, <http://herosjourneyrpg.blogspot.com/2014/08/world-cup-roundup-divinity-showcase.html>.

**Imagen N: 3.** “Rendir cuentas ante Osiris”. En “El Libro de los muertos de los egipcios”, 2012, [http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/el-libro-de-los-muertos\\_6238/1.Scale](http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/el-libro-de-los-muertos_6238/1.Scale).



Un mismo inicio con diferentes finales, pero con una constante relación a la hora de transmitir o adquirir saberes. La dialéctica de estos elementos ha sido motivo de muchas discusiones que se desprende de la pregunta principal: ¿Quién comunica más?. No en vano, el adagio popular expresa “Una imagen dice más que mil palabras”. A lo largo de la historia han existido múltiples intentos de conjugar o fusionar el texto con la imagen, como es el caso de la caligrafía china y árabe. En la actualidad, los caligramas o poemas visuales, y el caligraffiti, son textos con una gran riqueza artística que puede servir de ejemplo de una fusión contemporánea, al punto de apreciarse en ocasiones, más como imagen que por su significado textual.

Nos situamos en el Siglo de las Luces, en el que El Empirismo, la formación del conocimiento en base a experiencias de la percepción visual y la necesidad de divulgación de estos saberes, lleva a Diderot y D’Alembert a crear la Enciclopedia.



Las ilustraciones aquí acompañan al texto para reforzar y aclarar conceptos. Y si bien es verdad antes de la enciclopedia ya existían imágenes cuya función era ilustrar el texto, es la primera vez que se piensa en el niño como un potencial lector.



**Imagen N: 4.** “La enciclopedia de Diderot y D’alembert”. En “Capolavoro”, 2009, <http://capolavoro.es/made-rasnobles/La-enciclopedia-de-Diderot>

Sobre la pugna entre qué comunica mejor, texto o imagen, la profesora en artes y escritora Dra. Kenneth Marantz (1999, p. 57) manifiesta: “Desde mi punto de vista, los libros álbum deberían ser percibidos y valorados como una forma de arte visual y no como un arte literario”. En este sentido, Lamarca (2013, p.19) expresa: “la dialéctica entre imagen y texto se ha convertido en una pugna constante”. Lo que está claro, es que, en la actualidad, dentro de la literatura infantil se hace indispensable la ilustración. Pensando en el público infantil, supone una realidad inapelable que las imágenes pueden resultar más convincentes que el texto. Así pues, hoy en día asistimos al constante crecimiento del álbum ilustrado donde la imagen en muchas ocasiones, llega a actuar en solitario. En este género existe una simbiosis entre el lenguaje plástico y el literario que pacifica esa pugna de la que también habla Díaz (2007, p.103), “entre lo lineal y lo ubicuo, entre la sucesión y la suspensión”

# CAPÍTULO

# 2



## 2.1.- El álbum ilustrado

El álbum ilustrado es un producto editorial cuyos actores principales son los escritores e ilustradores. El escritor, inventa el relato, el ilustrador le da forma a un mundo imaginado a través de trazos y colores. Esta simbiosis entre narrador e ilustrador no siempre hace referencia a dos autores, puesto que en algunos casos es la misma persona.

Son varias las relaciones existente entre texto e imagen y de una constante colaboración en beneficio de la lectura. El autor busca la forma de que la experiencia de leer vaya más allá de lo lineal y que no sea solo, lo que él dice. Deja espacios para la posibilidad de otras narrativas pero sin embargo “decide hasta qué punto debe vigilar la cooperación del lector, así como dónde debe suscitarla, dónde hay que dirigirla y donde hay que dejar que se convierta en una aventura interpretativa libre” (Eco, 1981, p.84).

Para acercarnos a un entendimiento del álbum ilustrado partiremos de una sencilla premisa: el hecho de que no se puede leer a los niños un libro álbum por medio de una radio. Con ésto se resalta la idea de interdependencia entre texto e imagen. En ausencia de uno de ellos, desaparece el producto propuesto, aunque para autores como Vásquez (2014) las relaciones se amplían:

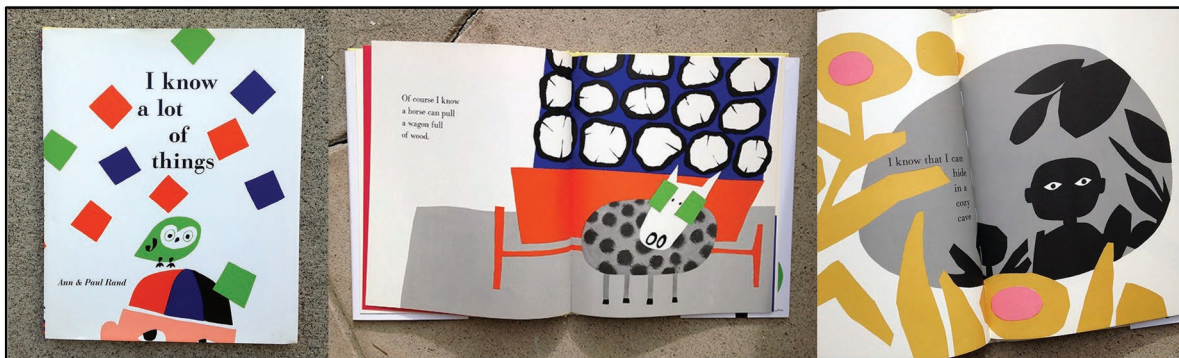
“Un libro álbum es aquel tipo de libro en el que las imágenes y el texto guardan una relación de correspondencia, interacción o interdependencia significativa. En el libro álbum tanto el texto como la imagen son igualmente importantes y su lectura requiere atender a los elementos propios de la narrativa como aquellos otros propios de la imagen” (p.338).

Precisamente las múltiples relaciones de los códigos textuales y visuales enriquecen este género. Dichas relaciones no solo son de afirmación entre sí, sino también de negación y discrepancia que da lugar a ironías, hipérboles y otras figuras retóricas. Conjuntamente con la propuesta de ilustración es que se crean estos



mundos en los que se produce la intertextualidad y se puede enmarcar la historia en unas coordenadas espacio-temporales concretas como lo sostiene Arellano, (2016, p.2).

Los primeros exponentes de álbumes ilustrados como hoy los conocemos, se ubica en la década de los cincuenta del siglo XX. Dichos álbumes surgen gracias a los avances tecnológicos en la impresión, saliendo a la luz este nuevo estilo pictórico, literario y pedagógico. Podemos mencionar algunas obras paradigmáticas, como *I Know a lot of things* (Estados Unidos, 1956) del diseñador gráfico Paul Rand y su esposa, la escritora Ann Rand, en el que se muestra un concepto lúdico, unificando tipografía, formas e imágenes.



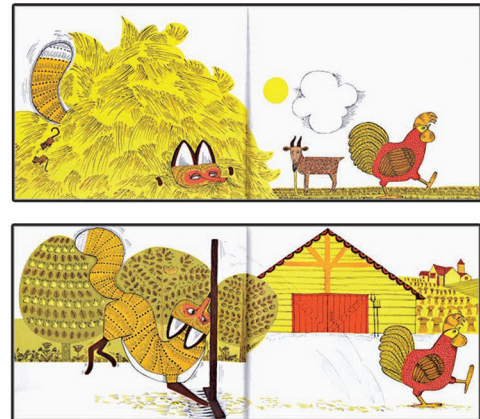
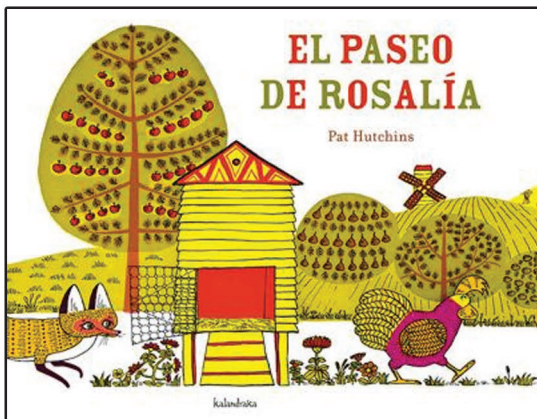
**Imagen N: 5.** “I Know a lot of things”. En “Desing of picture book”, Carter Higgins, 2014, <http://www.designofthepicturebook.com/i-know-a-lot-of-things/> . Permalink

Maurice Sendak y su obra más conocida *Donde viven los monstruos* (Estados Unidos, 1963), Su protagonista Max, luego de un castigo viaja a un mundo de moustros donde él es rey. Organiza divertidos juegos y finalmente retorna a casa.



**Imagen N:6 .** “Donde viven los moustos”. En “Donde viven los moustros, Maurice Sendak: Revelando el lado más oscuro de la infancia”, Iria Torres, 2014, <https://www.fabulantes.com/2014/01/donde-viven-los-moustros-maurice-sendak/>. Creative Commons

*El paseo de Rosalía* (Londres, 1968), de Pat Hutchins es indispensable en esta pequeña lista por la ironía que se muestra. Ilustraciones de vanguardia de líneas sencillas y de color plano. El texto no hace alusión en ningún momento al zorro, la gallina no se percata de su presencia. Es el lector quien construye el significado al encontrar frases muy cortas, acompañadas de imágenes descriptivas y complementarias.



**Imagen N:7.** “The Rosie’s walk”. En “¿Quieres que te cuente?”, Laura Escuela, 2013, <http://lauracuentos.blogspot.com/2013/05/sobre-los-libros-album.html>.

Otro ejemplar digno de citar, es la obra de David McKee *Not Now, Bernard* (Reino Unido, 1980), dirigido no solo a los más pequeños, puesto que los adultos se ven caricaturizados en su comportamiento, sobre todo cuando responden a los niños “ahora no”. Palabras esenciales e imágenes coloridas que presentan situaciones exageradas propias de los infantes.



**Imagen N: 8.** “Not Now, Bernard”. En “Stroppy Author: Book vivesection”, Stroppy Author, 2012, <http://bookvivisection.blogspot.com/2012/06/not-now-bernard-david-mckee.html>. Not Now, Bernard is copyright David McKee

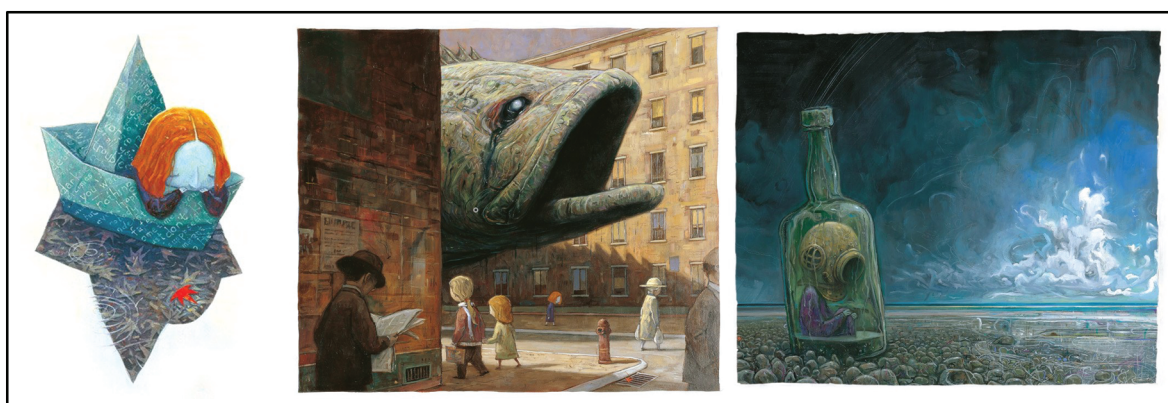


*Clown* (Londres, 1995) del gran maestro de la ilustración infantil Quentin Blake. Cuenta una historia de un payaso de juguete, a modo de novela gráfica pero que en la mayoría de escenas no tienen marco para dinamizar y dramatizar el momento. Sus trazos libres, espontáneos dotan a la ilustración una expresividad única.



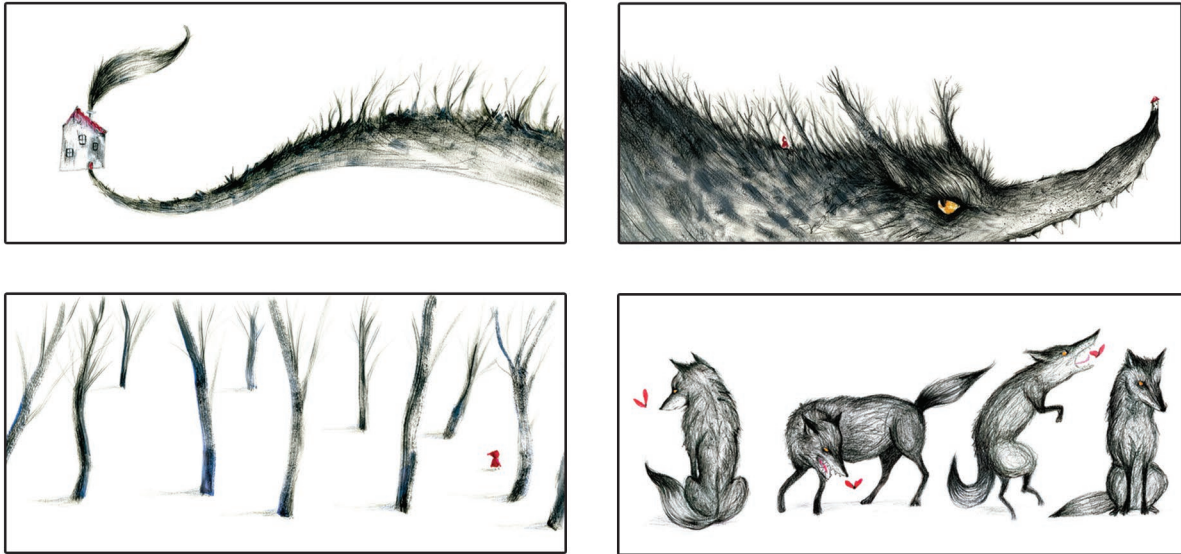
**Imagen N: 9.** “Clown”. En “Clown by Quentin Blake: A wordless delight”, Jennifer Lavonier, 2013, <https://turtleandrobot.wordpress.com/2013/07/04/clown-by-quentin-blake-a-wordless-delight/>.

*El árbol rojo* (Australia, 2006) de Shaun Tan. Comienza con la frase “A veces el día empieza vacío de esperanzas”. Un viaje de una joven pelirroja desconocida y silenciosa. Va desde la desesperación a la esperanza en un mundo surrealista. Un álbum poético de una narración experimental con la intención de crear un libro sin historia.



**Imagen N: 10.** “El árbol rojo”. En “El árbol rojo”, Barbara Fiore, 2005, [https://www.barbarafioreeditora.com/shauntan/?page\\_id=142](https://www.barbarafioreeditora.com/shauntan/?page_id=142)

*Caperucita Roja* (España, 2011) Adolfo Serra. El autor aprovechó de la fama del cuento clásico para presentar su propia propuesta sin palabra alguna. Las ilustraciones surrealistas y de fuerza simbólica nos permite muchas vueltas de lectura. En cada página se hace presente la metáfora visual en especial cuando el autor decide mostrar al lobo como el bosque mismo. *Caperucita Roja* recorre desde la cola al hocico.



**Imagen N: 11.** “Caperucita Roja”. En “Adolfo Serra”, Adolfo Serra, 2011, <http://adolfoserra.blogspot.com/2011/03/caperucita-roja.html>

### 2.1.1.- Breves notas sobre el álbum ilustrado en Latinoamérica

No se pretende en este trabajo hacer un recorrido histórico minucioso del álbum ilustrado en Latinoamérica puesto que cada uno de los países tiene sus propias trayectorias políticas y culturales. Sin embargo, es justo señalar algunos puntos importantes y mostrar ejemplos que hicieron la diferencia en cuanto a su estética y narrativa.

Indudablemente, uno de los ejemplares a citar por su aporte conceptual en el manejo de color y moderno diseño gráfico para niños, es *Flicts* (Brasil, 1962) de Ziraldo Alves Pinto. Es la historia de un color diferente que busca un lugar con mucho

empeño pero no lo encuentra, nadie sabe cuál es ese color. Al final llega a la Luna, donde hay espacio para él.



**Imagen N: 12.** “Flicts”. En “This side up”, Cecilia Gandarias y Bruno Lara, 2007, <http://www.tsulibros.com/#/flicts/>.

A finales de los años Sesenta, se desarrolla un ejercicio novedoso por parte de la Editorial La Flor, en la colección *Cuentos de Polidoro* (Argentina, 1967), en los que se retoman los cuentos populares y se representan con ilustraciones de una estética completamente moderna y vanguardista para la época. Son varios sus autores.



**Imagen N: 13.** “Cuentos de Polidoro”. En “Cuentos de Polidoro en la escuela”, Red de comunidades lectoras del Litoral, 2015, <http://planlecturaregion4.blogspot.com/2015/06/los-cuentos-de-polidoro-en-las-escuelas.html>.

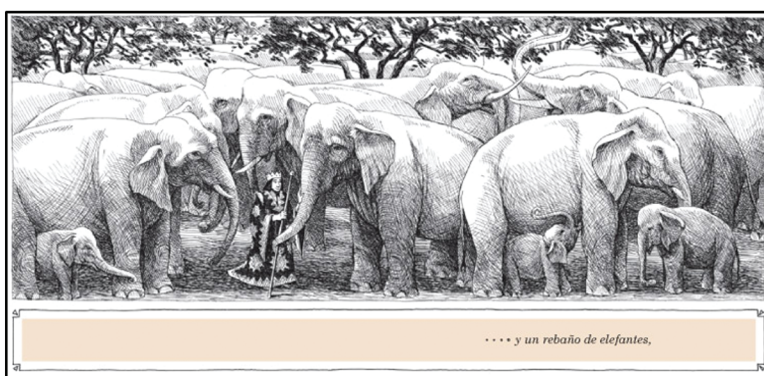


*La línea* (Argentina, 1975) de Beatriz Doumerc y Ajax Barnes. Considerado un símbolo de la literatura infantil argentina. Un libro de líneas sencillas que invitan de una manera poética a reflexionar sobre el contexto de la dictadura cívico-militar del momento. Motivo por lo que la censuraron. En palabras de Beatriz Doumerc y Ajax Barnes “Primero nació la línea y después nacieron todas sus posibilidades”.



**Imagen N: 14.** “La líneas”. En ““La Línea” de Beatriz Doumerc y Ajax Barnes: El libro que revolucionó la literatura infantil argentina”, Laura Verdile , 2017, <http://www.laprimera piedra.com.ar/2017/08/la-linea-beatriz-doumerc-ajax-barnes-libro-cambio-la-literatura-infantil-argentina/>.

*Margarita* (Venezuela, 1978). Un poema de Rubén Darío cuyas ilustraciones a blanco y negro amplían los significados con una muestra muy rica de iconos de diferentes culturas. Va más allá del imaginario propio del poema.



**Imagen N: 15.** “Margarita”. En “Margarita, a 100 años de la muerte de Rubén Darío”, Adolfo Córdova Ortiz , 2016, <https://linternasybosques.wordpress.com/2016/02/06/margarita-a-100-anos-de-la-muerte-de-ruben-dario/>.

*Un güegüe me contó* (Nicaragua, 1989) de los hermanos María y Nivio López Vigil. Pretenden que los niños conozcan sus raíces culturales: las palabras, las tradiciones nicas. Muestra como son los nicaraguenses, su forma de pensar, de reír, etc.



**Imagen N: 16.** “Un güegüe me contó”. En “¿Qué cuentan los que cuentan para niños en Centroamérica?”, Adolfo Córdova Ortiz , 2017, <https://linternasybosques.wordpress.com/2017/05/23/que-cuentan-los-que-cuentan-para-ninos-en-centroamerica/>.

La *Cena de Rua* (Brasil, 1994) de Angela Lago. Busca trazar nuevas formas visuales desde la composición y perspectiva. La usencia de texto da un valor extra a las ilustraciones, que movilizan libremente al autor por las diferentes capas de lectura visual.



**Imagen N: 17.** “Cena de Rua”. En “Livro de imagem Cena de Rua de Angela-Lago: novos olhares para antigas questões”, Hanna Araújo , 2008, <http://blogeditorarhj.blogspot.com/2010/06/livro-de-imagem-cena-de-rua-de-angela.html>.

*Duerme negrito* (México, 2012) de Paloma Valdivia. El éste álbum la autora cotrasta con colores fuertes y brillantes la triste realidad de las mujeres negras que encargaban a sus hijos para ir a trabajar. Basada en la clásica canción de cuna del folclorista argentino Atahualpa Yupanqui grabadá en 1969.





**Imagen N: 18.** “Duerme negrito”. En “Canciones y Álbumes”, Piu Martínez , 2013, <https://pequenhaciudad.blogspot.com/2013/09/canciones-albumes.html>

*Mamá*, (Argentina, 2013) de Mariana Ruiz Johnson. La autora quiso plasmar su experiencia de la maternidad y su mirada ampliada hacia otras especies, (animales, plantas y a la madre tierra misma) como un acto universal, desde la simpleza de las imágenes que evocan a pintores como Paul Klee, por el color, poética y fuerza expresiva.



**Imagen N: 19.** “Mamá”. En “MAMÁ. Mariana Ruiz Johnson”, Ana Nebreda Domínguez, 2013, <https://biblioa-brazo.wordpress.com/2013/11/21/mama-mariana-ruiz-johnson/>.

### 2.1.2.- El álbum ilustrado en Ecuador

En Ecuador, hace pocos años atrás, se empezó a publicar a autores locales de literatura infantil. En el álbum se plantean propuestas conceptuales y artísticas sin ningún límite, lo cual representa de alguna manera el camino al éxito o fracaso. De ahí que las editoriales a veces no apuestan por los riesgos plásticos que los artistas visuales están dispuestos asumir y por ese motivo son escasos. Los autores ecuatorianos que eligieron el camino del álbum ilustrado son muy pocos. Entre ellos, Marco Chamorro, Roger Ycaza, Santiago González, por poner algunos ejemplos significativos.

A continuación hacemos relación de ejemplares que han tenido presencia en el ámbito nacional e internacional, y han sido publicados en la última década.

*Cuando los gatos verdes cantan* (2007) de Eulalia Cornejo. Uno de los primeros ejemplares de ésta naturaleza en nuestro país. Aquí suceden cosas extraordinarias, por ejemplo: los duendes van a la peluquerías, brujas visitan al dentista, los sapos caminan panza arriba y los gatos cantan. Recibió el premio Darío Guevara Mayorga del Municipio de Quito.



**Imagen N: 20.** “Cuando los gatos verde cantan” En “Eulalia Cornejo”, Eulalia Cornejo, 2007, <http://eulaliacornejo.blogspot.com/2007/11/cuando-los-gatos-verdes-cantan.html>

*Segundo Acto* (2010) de Marco Chamorro. El autor sin necesidad de palabras, nos cuenta las actuaciones de un actor de comedia y su fiel compañero un



pequeño perrito dentro del fantástico teatro. Ilustraciones que atrapan a los espectadores. Mereció una Mención de honor en el XI Concurso A la Orilla del Viento en México el año de 2010 y publicado por el Fondo de Cultura Económica.



**Imagen N: 21.** “Segundo acto”. En “A la orilla del viento”, FCE, 2013, <http://www.fce.com.ar/boletines/chicos52/novedades.asp>.

*Los días raros* (2014), de Roger Ycaza en la ilustración y María Fernanda Heredia en el texto. Nos narran la historia de un niño que experimenta un cambio en su vida y que los días ordinarios se convierten en raros. Nada parece ser lo mismo, ni el parque, ni el vestido de su mamá. Le otorgaron el Primer lugar en el XVIII Concurso de Álbum Ilustrado A la Orilla del Viento, organizado por Fondo de Cultura Económica en el 2014.



**Imagen N: 22.** “Los días raros”. En “Los días raros”, Roger Icaza, 2015, <http://rogerycaza.blogspot.com/2015/09/los-dias-raros.html>.

*Matilde* (2017) de Sofía Zapata más conocida como Sozapato. Trata de una niña que pasea por una ciudad gris y aburrida. Entra en un estudio de arte y se lleva un pincel con el que da vida a un dragón que causa alboroto en la ciudad. Al final el incontrolable dragón regresa al mundo de la pintura gracias al artista dueño del pincel.



**Imagen N: 23.** “Matilde”. En “Entrevista a Sozapato”, Kalandra, 2017, <https://sozapato.blogspot.com/2017/09/libro-album-matilde-sozapato-kalandraka.html>.

## 2.2.- Leer el álbum ilustrado

En la actualidad, presenciamos una sociedad invadida de publicidad visual cuyos mensajes son una constante relación cuantitativa y significativa entre texto e imagen, de allí su éxito a la hora de comunicar, educar o adoctrinar.

“Si en antaño el saber narrativo se afincaba en la escritura, hoy es la imagen la que organiza esta nueva pragmática. Ya no son los proverbios, las máximas y los aforismos; tampoco los relatos moralistas; los encargados de transmitir esa *Bildungen*, ese talante formador: hoy asistimos más bien a las figuras ejemplares, como portadoras de sentidos, imágenes dignas de imitarse. Los transmisores de este saber narrativo son los medios masivos de comunicación y la publicidad... Estas figuras ejemplares vienen generalmente acompañadas de slogans, que como máximas transmiten micro-sentidos. Lo verbal y lo icónico se entrelazan en un todo pragmático. Las jugadas son ahora, verbo-icónicas. Estos héroes de nuevo cuño encarnan los micro-relatos que orientan la vida de generaciones enteras.



Bajo la lógica de la moda, esto es, bajo la lógica de la seducción, de lo efímero y de la diferenciación marginal". (Cuadra, 2003, p.18)

Ante esta arremetida, se precisa de una mayor importancia del estudio, desde un pensum escolar, con una introducción a la lectura de la imagen en todas sus formas, puesto que las imágenes constituye simbologías que representan al mundo, y con el fin de evitar caer en el puro entretenimiento y pasar al plano del conocimiento.

Expertos psicólogos, antropólogos y lingüistas, desde hace décadas estudian las imágenes en diversos entornos comunicativos. Sus investigaciones nos permiten observar la presencia de diversos ámbitos de competencia alfabetización necesarias de cara a los retos de una sociedad que pierde sus límites lingüísticos y comunicativos.

### **2.2.1.- Educación visual**

"Frente a otras facetas de la alfabetización, la visual está menos desarrollada, y si se tiene en cuenta que la realidad del lenguaje icónico es compleja y que erróneamente en muchas ocasiones se ha considerado que este tipo de lenguaje es un terreno común a las distintas culturas, el interés por este tipo de alfabetización cobrará mayor importancia sobre todo en los contextos donde haya mayor porcentaje de personas que proceden de distintos lugares". (Gómez, 2010, p.31)

Considero que una de las maneras más adecuadas de adentrarse en el mundo de las imágenes y todas sus posibilidades de relación con el texto, es el que nos ofrece el álbum ilustrado sobre todo por su efectiva instauración dentro de la iniciación lectora de los niños púes, como manifiesta Ainara Erro (2000):

“...los niños por norma general aprenden a descifrar signos icónicos tempranamente. Sin embargo, nos equivocamos al creer que la imaginación de los niños es puramente visual o que su capacidad para comprender imágenes es, de forma natural, mayor que la que tienen para comprender palabras. Hemos de ser conscientes de que, contrariamente a lo que pueda parecer a priori, la interpretación de una imagen está sujeta a convencionalismos que deben ser aprendidos para poder apreciar su significado”.(p.502)

Esta iniciación no sería posible sin un mediador, un lector adulto en la construcción de sentidos. Texto e imagen se fusionan para “contar, subrayar, desmentir, caracterizar, imprimir un tono, crear una atmósfera o insertar un punto de vista nuevo en la narración” (Colmer, 2002, p.20). Sin duda el constante ejercicio de la lectura lleva a adquirir códigos para interpretar las imágenes que también son el resultado de convencionalismos socioculturales.

Los códigos están presentes en el álbum ilustrado tanto en el nivel intra como extratextual. Para Teresa Durán (2008, p.4): “leer ya no es sólo decodificar los signos alfabéticos, si no que cada vez más leer es interpretar los signos percibidos por el lector, sean estos del tipo que sean: visuales, gestuales, fónicos, tonales, olfativos, etc.” Fernando Vásquez (2014, p.339) sugiere que para una correcta lectura de estos ejemplares se deben considerar los siguientes cinco elementos:

- Elementos materiales.  
Corresponden a las características físicas del álbum ilustrado. Por ejemplo: guardas, portada, contraportada, y en especial el formato en sus múltiples posibilidades: apaisado, vertical, troquelado, etc.
- Elementos de diseño gráfico  
Son, por ejemplo la doble página, los recorridos visuales y la tipografía, entre



otros. Con estos elementos, que intervienen como creadores de la historia, se juega con los ritmos de la lectura de imágenes y texto. Se debe prestar mucha atención a las posibilidades de la tipografía, en especial cuando se la utiliza a modo de onomatopeya (para advertir, exclamar, etc.) incluso el cambio de tipografía dentro de una misma narrativa podría indicar el tono de un voz de determinado personaje.

- Elementos de la imagen

Algunos de estos componentes son: el color, los planos, la perspectiva, la luz, el brillo, la textura, los elementos decorativos, técnicas, composiciones. En suma, éstos constituyen la sintaxis y semántica en la comunicación. Cada uno de ellos, dispuesto de una manera u otra, va a formar capas narrativas diferentes. Es la forma como se presenta la imagen y su aporte al relato desde las simbologías, ironías, etc. Es la identidad de álbum ilustrado.

- Elementos narrativos

Estos elementos tienen que ver directamente con el relato. De acuerdo a ella, la historia podría ser real o ficticia y los personajes principales y secundarios. Los elementos narrativos son: la trama, el lugar, la temporalidad, los nudos, conflictos, desenlaces y la organización de los diálogos.

- Elementos cinematográficos

Tienen que ver directamente con la imagen, pero por su uso y lenguaje en el cine, fotografía, comic, y ahora el álbum ilustrado, merecen un lugar aparte y son entre otros: Los planos generales, plano gran general, planos medios, primer plano, plano de detalle, plano americano, planos subjetivos, picados, contrapicados, sangres, secuencias... Sin duda, la utilización de cada uno de ellos es un agregado significativo a la narrativa ya que por sí solos tienen ya poder comunicativo. Con estos elementos se logra introducir al lector

dentro de la escena, favoreciendo, por ejemplo: sensaciones de tensión y suspenso.

Un aspecto fundamental del álbum ilustrado es también la utilización de imágenes que cubren doble página. Gutiérrez García (2002, p.83) considera tres criterios en su uso:

- Criterio estético

El álbum ilustrado no es solo un lienzo apaisado, sino que existe una infinidad de posibilidades de representación de una imagen como protagonista. Su ventaja es ofrecer un mayor espacio visual.

- Criterio de adaptación a las exigencias de los escenarios en que se desarrollan las historias.

La doble página llega al lector como lo más próximo a los paisajes panorámicos que nuestros ojos acostumbran ver; Una escena donde el ilustrador expone juegos y recorridos visuales con propuestas compositivas y elementos que enriquecen la representación. Un amplio campo para el desplazamiento del protagonista donde la disolución de contorno o a través del formato cortado a sangre produce la sensación de que la escena continua aún fuera de la página, característica utilizada como elemento narrativo y junto a otros, propios del cómic, la fotografía o el cine.

- Criterio de la relevancia de una segunda narrativa.

Ante la posibilidad de planos generales, los detalles aumentan, que si bien su ausencia no alteraría la historia, su presencia enriquece y construye significados que exigen mayor detención o atención a la lectura.

El álbum permite adiestrar la vista de manera objetiva, puesto que el texto omite, si así lo desea, cosas que sólo la ilustración como tal puede mostrar. Por

ejemplo: detalles descriptivos de la ambientación de una determinada época histórica, describir características étnicas de los personajes, lugares, etc. Además de constituirse una alternativa artística-plástica a lo que los medios de comunicación difunden como imágenes infantiles canónicas.

En la relación de los elementos plásticos y literarios, no es extraño encontrarnos con pequeños vacíos dentro de la narración que el lector deberá completar desde su experiencia e imaginación, permitiendo un ejercicio más dinámico del pensamiento visual. Los vacíos pueden ser intencionados precisamente para hacer de estos ejemplares una obra abierta que posibilita un sinnúmero de lecturas donde se presentan la ironía y la metáfora visual como “un valor conceptual, procedente del lenguaje retórico, que incide globalmente sobre aspectos muy diversos de la obra visual (Chaves, 2013, p.1).

### **2.2.2.- La metáfora visual**

La metáfora es un elemento retórico de la literatura y del pensamiento que consiste en expresar una realidad con otra diferente, pero con cierta similitud. Se encuentra en nuestro entorno como un dispositivo habitual de comunicación. La metáfora visual va más allá de la narrativa escrita u oral, pues ésta incluye también el lenguaje de las formas y la plasticidad.

La pugna entre imagen y texto ha estado ahí siempre. En un álbum ilustrado la imagen es la que predomina en las páginas y es portadora de significados. Texto e imagen se unen, se vuelven indispensables el uno con el otro, enriquecen el análisis y el discurso subjetivo.

El pensamiento visual se abre camino en cada una de las ilustraciones. Desde los orígenes del álbum ilustrado, la metáfora visual es un recurso semiótico constante y sus lecturas corresponden a su entorno o época. Es así que en la Edad de Oro de la ilustración infantil, por los siglos XVIII y XIX, metáfora visual represen-

taba paisajes y personajes con finalidad moralizante. Su forma o estética es propia de convencionalismos predominantes en cada época. Actualmente, el carácter aleccionador o moralista se ha visto disminuido por otros valores emocionales de sus creadores, lo cual ha permitido un avance sin precedentes en cuanto a estilos literarios y plásticos. Por lo tanto, ha surgido una infinidad de universos alejados de la realidad o fuera de toda lógica.

Ejemplos notorios de uso de la metáfora visual son aquellos en que se re-toma cuentos clásicos y se los representa en la actualidad, a veces utilizando un mínimo y otras sin texto. El hecho de que todos conozcamos la historia permite al creador exponerla solo en imágenes. Por lo tanto, se juega con numerosas capas interpretativas, haciendo emerger una nueva realidad que “parte de vaciar de significado las convenciones representativas gráficas” (Pla, 1997, p.232).

Martha Chávez propone tres elementos formales y conceptuales portadores de significados abstractos que dan paso a la metáfora visual:

- **Personificación de animales**

A lo largo de la historia de la literatura infantil se han establecido cánones que hasta el día de hoy son recurrentes. El ejemplo más claro es el del zorro, el eterno antagonista, y casos similares en los que los animales representan caracteres definidos por tamaño, velocidad, astucia, etc.

- **Transgresiones formales**

Hace referencia a las hipérboles psicológicas, pero más a la fisonómicas, para acentuar caracteres y jerarquías en la definición de personajes con fines conceptuales.



## - Interpretar lo cotidiano

Significa tomar lo real y transformarla hacia la abstracción, exageración y lo sintético de la experiencia humana, para de ese modo dar identidad a la narrativa.

“La metáfora funciona sustituyendo unas magnitudes conceptuales por otras. Este acto subjetivo relaciona conceptos ajenos, creando nuevos significados no literales. El nuevo mensaje con-notado se reconoce sin dificultad, porque esta práctica discursiva está profundamente arraigada en nuestra cultura. El efecto sobre el lector es el de proporcionar una vía de entrada a sentidos más profundos, estableciendo juegos de doble significación que en muchos casos acaban por asentarse como convenciones sociales” (Chavez, 2013, p.12).

# CAPÍTULO

# 3







### 3.1. Propuesta de álbum ilustrado con estructura hipertextual

La propuesta nace a partir de la necesidad de experimentar con la forma de abordar un álbum ilustrado en cuanto a su formato y modo de adquisición del saber sin dejar de lado la calidad técnica en la línea gráfica. Para entender este ejercicio es importante conocer los conceptos de algunos términos con los que se trabajó.

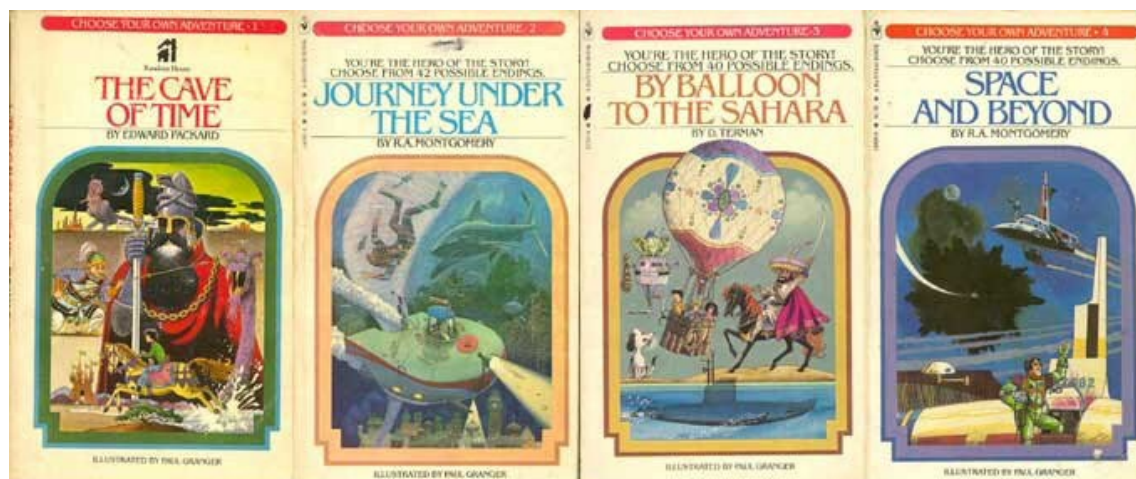
### 3.2. El hipertexto

El abordar el hipertexto nos remite al desarrollo de los medios digitales. Lo característico de los enlaces o links entre diferentes puntos (hipervínculos), es una forma de estructurar u organizar la información de una manera no lineal. Es decir, se puede dar saltos de un punto a otro. Resulta curioso, pero se puede encontrar ejemplos dentro de la literatura que se adaptan a este concepto de hipertexto mucho antes de la revolución digital. En palabras de Pajares: “El hipertexto se relaciona con la literatura de muchas formas, empezando por la ruptura de la linealidad y las nuevas formas de escritura y lectura que intentan autores como Joyce o Cortázar mucho antes de que el hipertexto electrónico fuese una realidad, manteniéndose sin embargo en los límites de la página” (1997, p.2).

En la obra maestra *Rayuela*, de Julio Cortázar publicada en el año de 1963, se posibilita una lectura tradicional, es decir, ir desde el capítulo 1 al 56 y también la forma propuesta por el autor a través de un “Tablero de dirección”. Podemos hablar aquí ya de hipertexto, conexiones para dar saltos indistintamente entre capítulos, lo que da a entender la posibilidad de muchas lecturas de elección libre, aunque se presente como un libro de tan solo dos partes.

Como referente añadido (y mucho más pertinente a nuestra propuesta) podemos citar la colección de libros juegos o hiperficción explorativa *Choose your own adventure* (Elije tu propia aventura) que consta de 90 libros publicados por Bantam Books entre los años de 1979 y 1998. En cada uno de los libros, el autor

luego de la introducción de la historia, permite al lector hacer una elección entre dos opciones que dependiendo la que se tome, continuará con la lectura en una u otra página. Los libros impresos cuyas citas bibliográficas remiten a otro documento similar, es un ejemplo más de lectura hipertextual.



**Imagen N: 24.** “ the old Choose Your Own Adventure series of books”. En “66 Choose Your Own Adventure Book Covers”, Joey Devilla , 2006, <http://www.joeydevilla.com/2006/03/13/66-choose-your-own-adventure-book-covers/>

### 3.2.1. La hiperficción

Dentro de las narrativas hipertextuales se desarrollan dos modalidades de hiperficción en donde el autor participa:

#### - Constructiva

La hiperficción constructiva o colaborativa es la que tiene que ver con los medios digitales, puesto que es un escrito a través de las redes. Aquí, el autor inicial queda en segundo plano y son los lectores los que terminan de escribir la historia, determinar caminos y finales distintos, muy propio de los juegos de rol en los que los jugadores van resolviendo problemas planteados por el autor. Es verdad que el autor regula el juego, pero las múltiples posibilidades enriquecen la experiencia y estimulan la creatividad, que vendría siendo el objetivo principal, ya que al ser una obra abierta en la que participan las personas que deseen, no se garantiza un grado de calidad como para considerarla “obra literaria”.

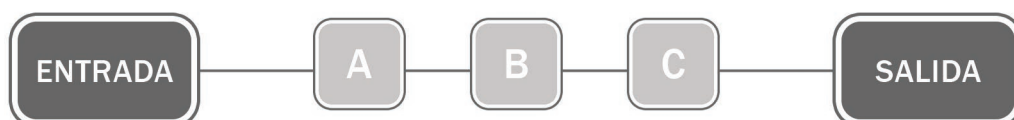
## - Explorativa

Pajares da una definición que puede servir para ilustrar esta opinión, en términos operativos:

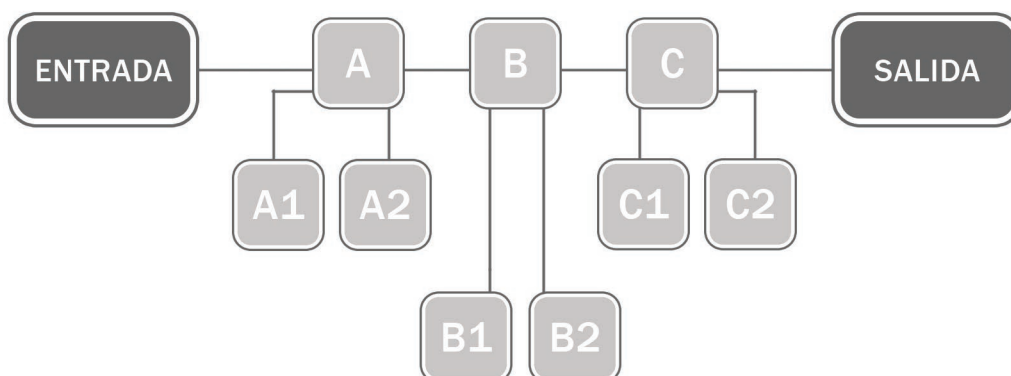
La hiperficción explorativa tiene un solo autor, pero también permite al lector tomar decisiones sobre sus trayectos de lectura, eligiendo qué nexos establecer en cada momento. Esto exige una actividad constante que de alguna manera aproxima los papeles autor-lector pero no los confunde, pues a pesar de que los nexos se puedan elegir libremente, todos han sido pensados y escritos previamente por un autor, que no pierde el control de la narración como sucedía en la hiperficción constructiva. Aquí el lector no escribe, decide sobre lo ya escrito... Estos libros concebidos para niños tratan cuestiones como la necesidad de romper la linealidad o enseñar a sus lectores a tomar decisiones. (Pajares, 1997, p.5)

En esta propuesta, lo que nos interesa es la hiperficción explorativa, específicamente la de estructura ramificada, donde el inicio y el final está dado. En el trayecto algunas ilustraciones servirán para enriquecer la trama, pero son opcionales, y si no se recurre a ellas la historia no se altera. A continuación, mostraremos ejemplos de las estructuras principales: lineal y ramificada.

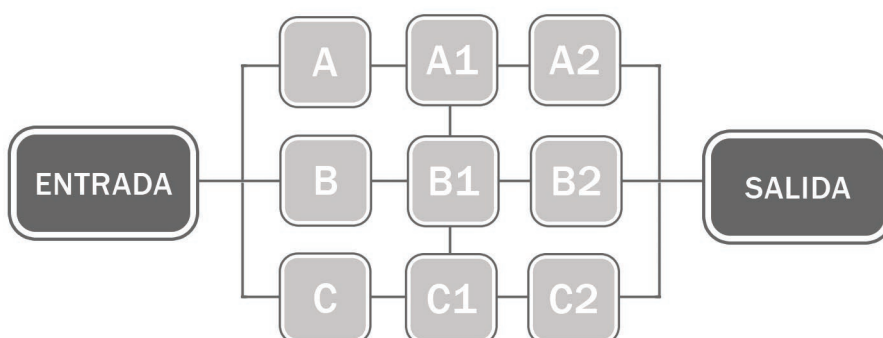
### Estructura Lineal



### Estructura Ramificada



### Estructura Paralela



### 3.3.- El formato

Como se señaló anteriormente, Fernando Vásquez propone lecturas desde diferentes elementos, tales como diseño y material. Por lo tanto, es importante dedicarnos en este punto a las exigencias técnicas propias de una imprenta para llevar a cabo un álbum ilustrado y enriquecer la experiencia desde el manejo mismo del ejemplar.

El álbum ilustrado que propondremos será de formato cerrado, medirá 21X22 cm. de tal forma que abierto sea apaisado, con dos secciones donde las paginas estén ocultas y se desplieguen de manera vertical para una diferente apreciación

de la ilustración y la composición. Al tratarse de tres ejemplares, la impresión se lo realizará digitalmente, por lo que se presentan limitaciones en el formato cuya única solución es imprimir en una escala menor. Si se requiere de una producción masiva y en offset, los formatos originales se deben presentar en optimas condiciones para realizarlo en el tamaño antes indicado. El número de páginas siempre se lo realiza en múltiplos de cuatro, o en múltiplos de 8. Por lo general los álbumes ilustrados que están en el mercado son de 16, 24 y 32. En nuestro caso ha sido de 48 páginas y el número de ilustraciones consideradas para esta obra son 22.

### **3.4.- Dossier de la obra**

## **EL ARTE DEL ÁLBUM ILUSTRADO: La ilustración infantil como elemento estético hipertextual**

### **A. Introducción**

En primer lugar se escribe una historia en prosa y posteriormente con la planificación del compaginado, se suprime el texto hasta dejar lo estrictamente necesario para que sean las ilustraciones las que complementen y cuenten la otra parte. Sólo con este ejercicio se puede determinar un aproximado de 48 páginas ilustradas.

La historia trata de un gato que vive aventuras extraordinarias en las que se ve involucrado con aves y otros personajes. Esta historia se desarrolla en un paisaje colonial y las ilustraciones rompen con la linealidad de la lectura, que es parte de una estructura hipertextual. El presente álbum infantil relata una aventura que se combina con los oficios tradicionales de Cuenca.

En el álbum propuesto se encontraran páginas marcadas con un pequeño logo de una aplicación de nombre “Layar” para dispositivos móviles. Previamente instalada en un dispositivo, se puede escanear dichas ilustraciones y acceder a información alojada en un blog de la WEB. La misma pretende ser un apoyo al lector para ampliar el conocimiento con respecto a los oficios tradicionales.

A continuación el texto en prosa a partir del cual se trabajará el álbum ilustrado:

### *EL GATO TANGO*

*El gato Tango jugaba con su balón de goma hasta que rebotó tan fuerte que se perdió entre los techos de la vecindad.*

*Subió para desde lo alto buscarlo, pero no lo encontró. Desde allí pudo divisar muchos y coloridos tejados. Uno le llamó más la atención, pues sobre él bailaba una pequeña ave al ritmo del viento. Estaba tan lejos como para distinguir algunos detalles. Desde ese día no ha dejado de subir y el ave no ha dejado de bailar.*

*Tango pensó que ella danzaba para él, y con el tiempo se enamoró tanto que hasta se le olvidó la pelota que un día perdió. Decidió salir en busca de su amor. Al percatarse de lo separado que estaban algunos techos de otros, pensó:*

*- Será mejor ir por la vereda.*

*En su recorrido hizo muchos amigos: el señor talabartero, un tejedor de sombreros, un hojalatero, curanderas, etc. Todos, con la misma curiosidad, preguntaban a Tango:*

*-¿ A dónde vas?*

*-Voy en busca de mi amor , una pequeña ave. Contestó.*

*Por coincidencia ellos le respondían:*

*-¡Un gato jamás puede ser amigo de una ave y menos enamorarse! No es natural.*

*El hizo caso omiso y continuó con el trayecto.*



*Llegó el momento en que reconoció el techo que buscaba, y no sin antes arreglar su pelaje, subió muy rápido y ahí estaba frente a frente.*

*Su rostro pasó de suma alegría a decepción sin igual al ver que su amor no era más que el resto de una cruz de aquellas que se suelen colocar sobre las casas.*

*Muy triste, pudo ver que los tejados de alrededor también tenía estos adornos y se preguntó:*

*- ¿Quién puede ser el malvado que juega con los sentimientos de aquellos que nos podemos enamorar de las aves?; ¿Por qué lo hace?*

*Con ese interrogante bajó hasta un patio. Desde allí pudo ver una habitación llena de estas cruces decoradas con pájaros, gallos, flechas, etc. No dudó en entrar y enfrentar al autor de este engaño.*

*Sin dar explicaciones comenzó su aflorado reclamo a lo que el señor herrero respondió:*

*- ¿Qué sucede? No entiendo nada. ¡Cálmate y explícame!*

*Tango, casi al borde del llanto, contó su desventura.*

*Jorge, el herrero, le explicó:*

*Aquí en Cuenca se acostumbra colocar la cruz sobre los techos de las casas cuando se la bendice, antes de habitarla. Este acto o fiesta lo llaman el huasipichai (wasi es casa en kichwa, ceremonia para estrenar) y no ha sido mi intención lastimarte, pero te tengo algo que te puede interesar.*

*Sacó un álbum de fotos y le presentó una hermosa ave de colorido plumaje y dijo:*

*- Lo que viste me inspiré en mi mascota favorita, pero un día decidí dejarla en libertad.*



*Desde ese momento se hicieron muy buenos amigos y Tango insistía constantemente que le cuente historias de aquella ave.*

*Tango al saber que en algún lado vuela libre, no ha cesado en su búsqueda y son otros los rumbos y amigos que encuentra en el camino, por ejemplo...*

## **B. Aspectos conceptuales**

Luego de varias propuestas para el título del álbum ilustrado, se seleccionó “Gato Tango”, que posteriormente quedaría sólo “Tango”, ya que gráficamente se presenta al personaje principal, un gato, y así se evita la obviedad o reiteración entre texto e imagen. “Tango” resultó de un juego de letras y muy próximo a “tengo”, de “tener”, en sentido de pertinencia, lo cual es precisamente el punto subyacente de este cuento.

El hombre, en su necesidad de construir una identidad, adopta comportamientos, sentimientos y normas del grupo o grupos en los que se desenvuelve, y los más próximos son: el familiar, los compañeros de estudios, los amigos del barrio, del pueblo. Entre más apertura del grupo, menos conciencia de pertenencia, y es lo que sucede cuando se habla de una ciudad o región donde sus habitantes desconocen o dan poca importancia a elementos pequeños pero fundamentales en el constructo de la identidad de los pueblos.

Para Simone Weil, filósofa francesa, el ser humano, sin excepción alguna, tiene la necesidad de conocer sus raíces y de desenvolverse en un entorno que definirá su moral, su intelectualidad y espiritualidad para sentirse parte de algo más grande y enfrentar los desafíos de la vida en compañía. En el álbum ilustrado “Tango” se dan pequeños y puntuales saltos por aquellos oficios o costumbres que nos permiten dar una mirada a lo que somos como cultura.

Tango es un gato que busca a una ave de la se enamoró, y en su recorrido conoce a gente maravillosa que, sin mala intención le dicen de la imposibilidad de que un felino se enamore de una ave: es una utopía. Él hace caso omiso y continua con su búsqueda.

Este álbum ilustrado es sólo el primero de lo que en un futuro, como proyecto personal, pretendo. Al final de álbum queda abierto para que Tango pueda recorrer no sólo por otros lugares, sino también por festividades.

La cromática seleccionada va entre sienas, sombras tostadas, naranjas y blanco como colores próximos a la tierra de donde vienen los ladrillos, el adobe, la teja y las artesanías de nuestros pueblos.

La lectura de un álbum ilustrado va más allá del texto. En la ilustración se deben incluir elementos que enriquezcan la experiencia, sobre todo educar la vista, dinamizar el pensamiento y posibilitar varias lecturas. Podemos ver algunos ejemplos a continuación:

#### Uso de elementos cinematográficos.



1. Plano picado



2. Plano contrapicado



3. Plano general.





Utilización de la metáfora visual; el texto dice una cosa y la ilustración otra, pero se entiende perfectamente.



El mismo plano con otro color para acotar temporalidad sin que el texto lo manifieste.



Ausencia casi total de color para acompañar el estado de ánimo del personaje.



Ilustraciones con el logo de la **App Layar** para escanear con un dispositivo móvil y vincular a un sitio web con información adicional acerca de las actividades ahí representadas.

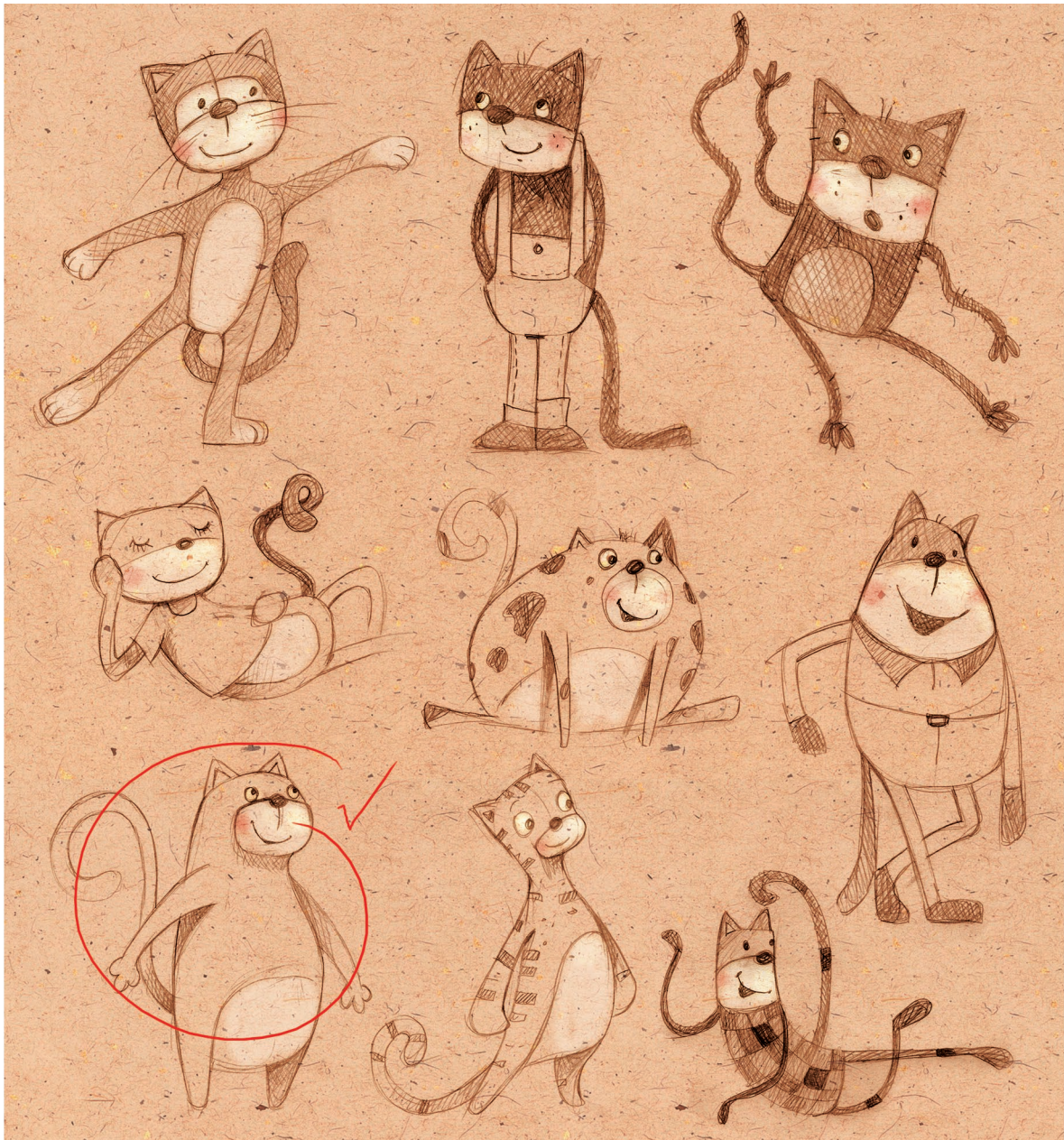


### C. Aspectos técnicos

La técnica elegida es mixta: lápiz sobre papel y pintura digital por medio del programa **Photoshop**, sin antes escanear la imagen a **300 dpi** de resolución. El propósito es de dotarlas de un trazo más personal y un acabado diferente, de tal modo que no se evidencie a primera mirada la utilización de un computador. La diagramación del álbum ilustrado se lo realizó en **InDesing** para posteriormente imprimir y armar un **machote** en una escala menor al tamaño propuesto originalmente.

### D. Boceto

Diseño de personaje:

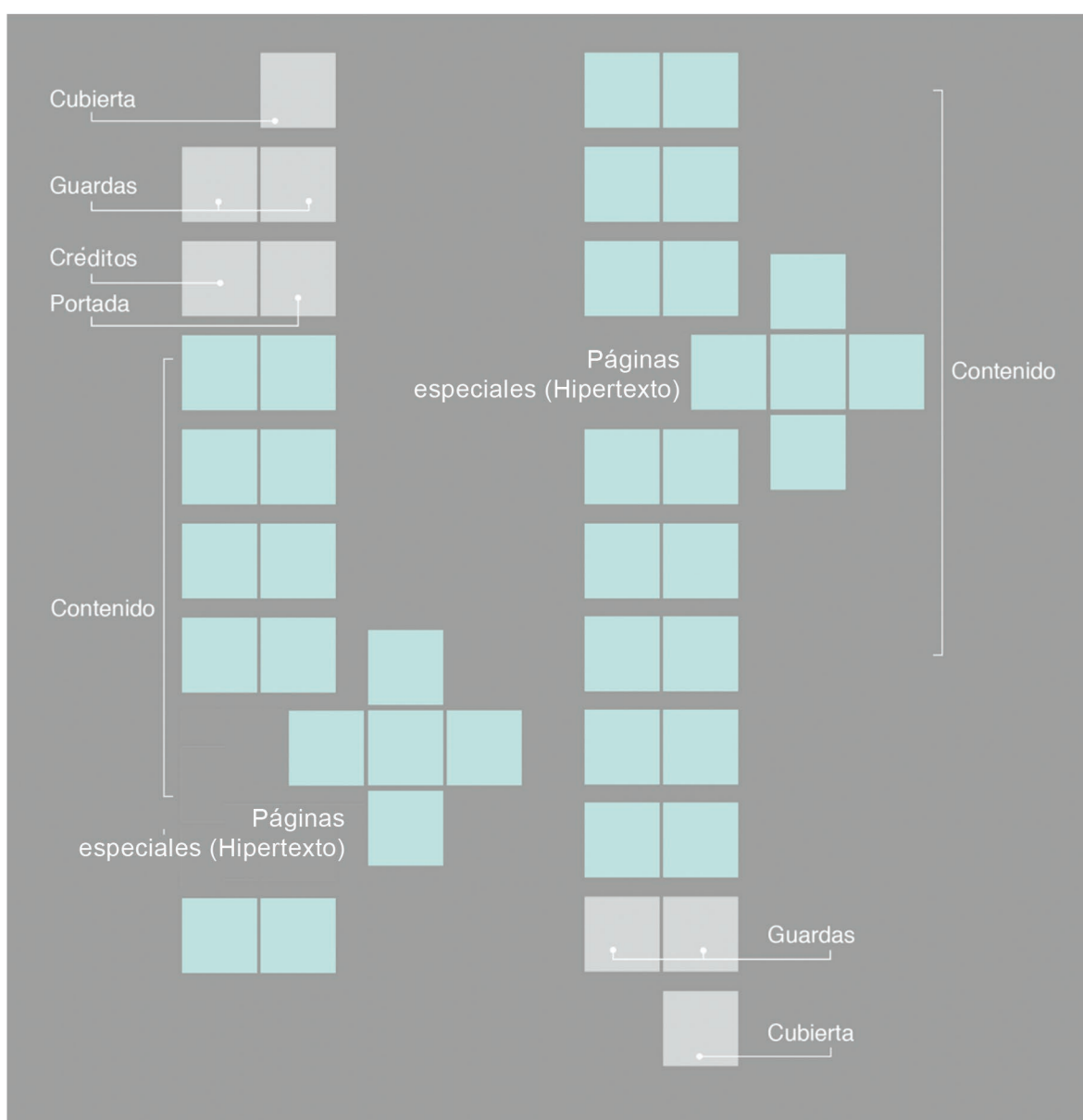








Es importante, antes de empezar el trabajo de la ilustración como tal, realizar un **storyboard**, que no es más que la organización gráfica a escala, o también podríamos definirlo como una maqueta en la que se trabajan los bocetos de las ilustraciones y sus correspondientes espacios del texto. El **storyboard** posibilita la visualización total del documento, desde las portadas y el compaginado, a las páginas con disposiciones diferentes, según cual sea el planteamiento conceptual de la obra. Constituye una herramienta indispensable del proceso de elaboración del álbum ilustrado. En este paso se permite errar cuantas veces sean necesarias hasta llegar a lo deseado.



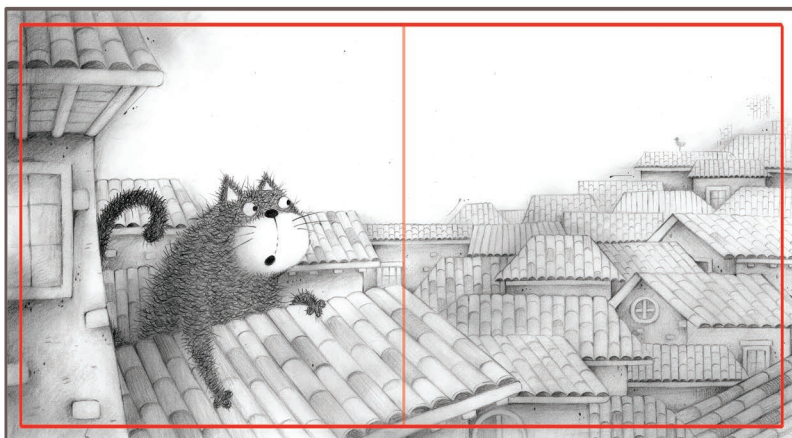
Por lo general, en un álbum ilustrado una imagen cubre dos páginas. El planteamiento diferente de este trabajo obliga a utilizar los siguientes tamaños de papel para dibujar las escenas necesarias:

1.



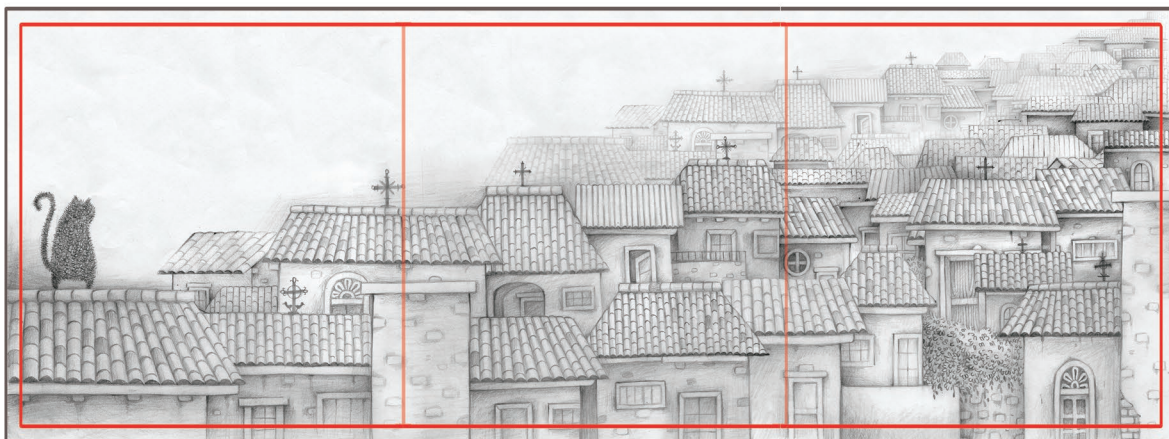
1. Al tamaño de papel en la ilustración de una sola página 21X22 cm. se debe sumar 0.5 cm. a cada uno de los lados como área de refile para una correcta diagramación. Por lo tanto, la medida del boceto es 22X23 cm.

2.



2. La ilustración de doble página mide 43X23 cm.

3.



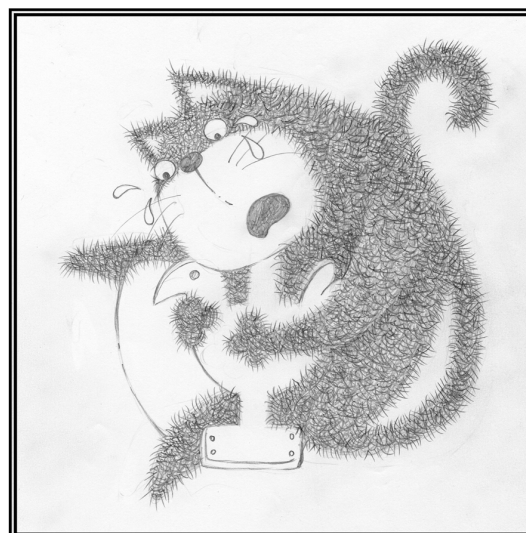
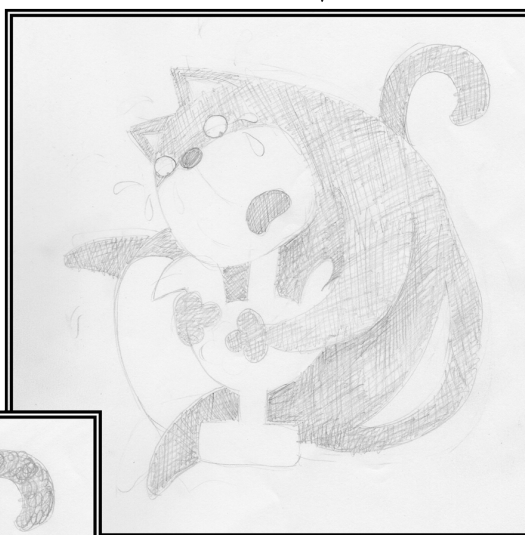
3. La ilustración de triple página es 64X23 cm.





Ejemplo de boceto 1:

- Trazo de líneas suaves.
- Breve volumen
- Texturizado



## Ejemplo de boceto 2:



- Trazo de líneas suaves y consideración del espacio donde va el texto para que los elementos de la ilustración no interfieran con la lectura.

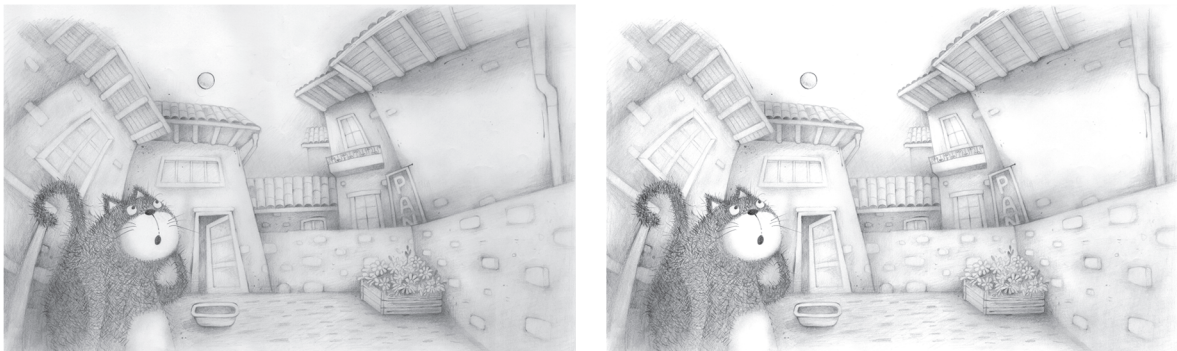
- Breve volumen y difuminado



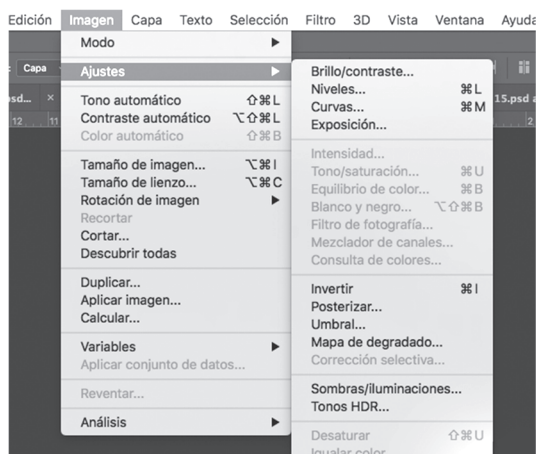
- Definición y texturizado

## E. Digitalización y color

En este punto lo siguiente es escanear las imágenes a **300 dpi** de resolución y por el tamaño de los dibujos, en la mayoría de casos se debe hacer por partes para posteriormente unirlos en photoshop.

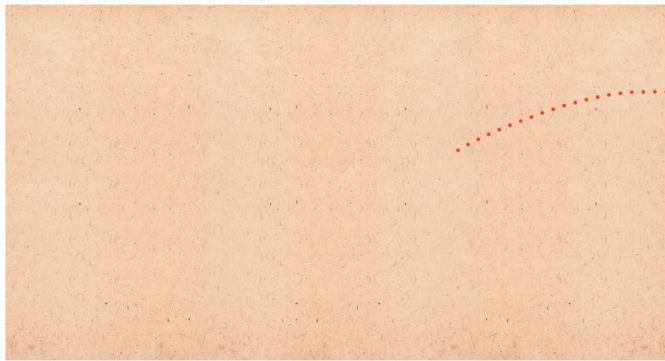


Con la imagen completa se realiza un pequeño retoque de **Brillo/contraste** y de esa forma dar más fuerza al trazo. El archivo debe estar en **Modo** escala de grises.





Para empezar con el color digital en esta técnica, se busca una imagen de suave textura, de tal modo que aporte pero que no interfiera con los detalles de la gráfica y al colocarle en el archivo de la ilustración se debe cambiar a **Modo CMYK**.



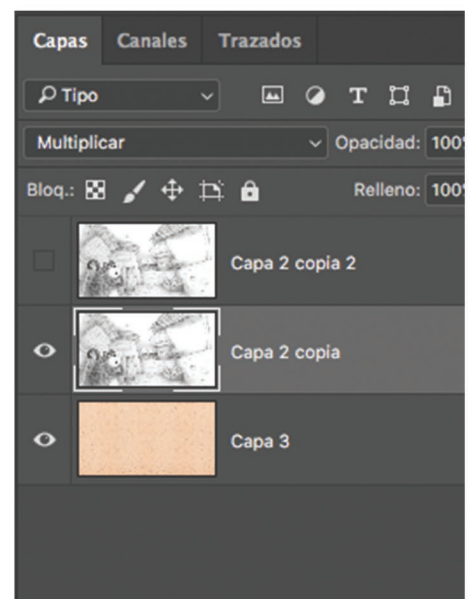
ZOOM



La capa de la ilustración se la coloca sobre la textura. Se duplica porque siempre es recomendable conservar la original y desactivarle para que no interfiera en el trabajo.

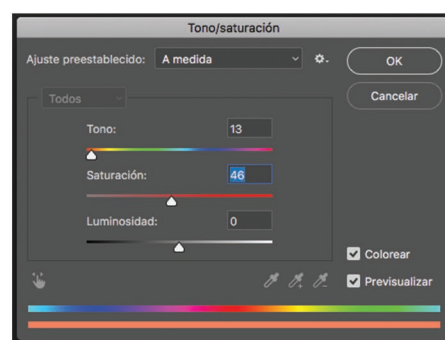
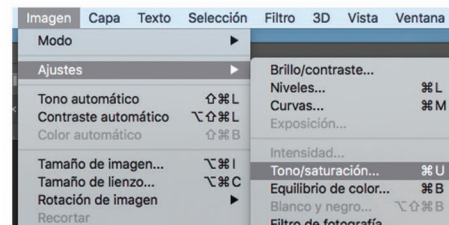


Una vez colocada la ilustración, en propiedades de capa, se selecciona **Multiplicar** para fusionar con la textura.

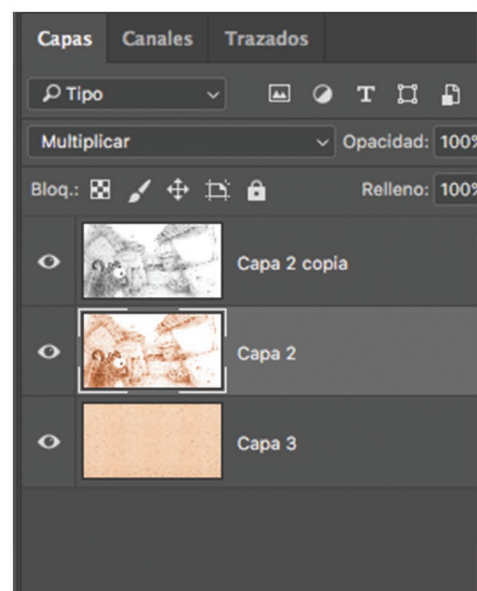




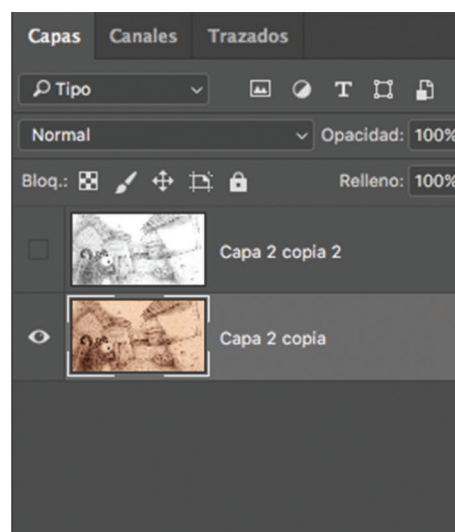
En la capa de la ilustración, con la propiedad **Multiplicar** se la ajusta en **Tono/saturación** para, moviendo sus valores, conseguir un color mas cálido. Se puede notar que adquiere un tono mejor pero pierde fuerza el trazo.



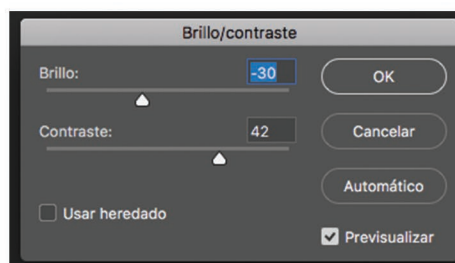
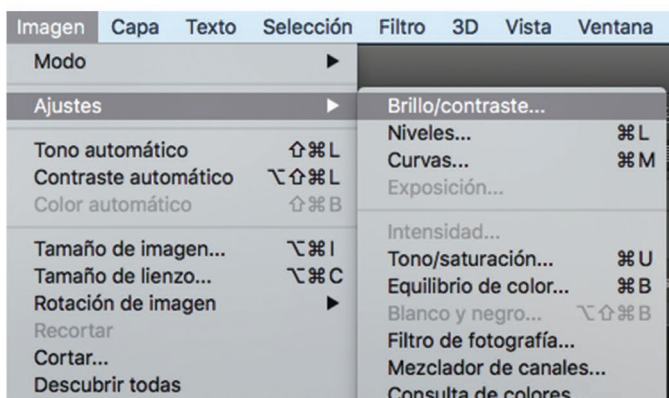
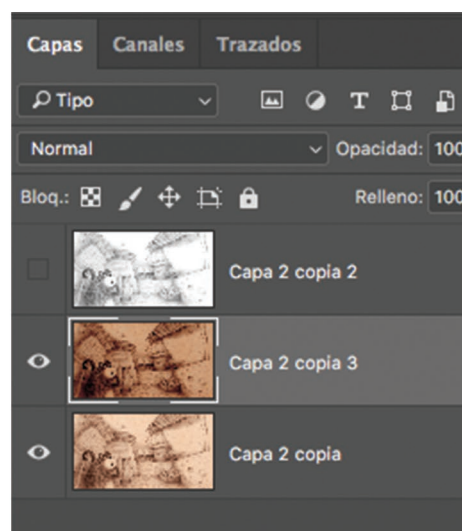
Para recuperar la fuerza del trazo se activa la capa de la ilustración original guardada anteriormente y se prueba con **Opacidad** de capa para lograr un tono aceptable.



En este punto es importante unificar las capas pero no sin antes haber duplicado la original, que es importante mantenerla hasta el final.



Para empezar la pintura digital propiamente dicha, se duplica la capa y se la oscurece con el **Ajuste, Brillo/contraste**.

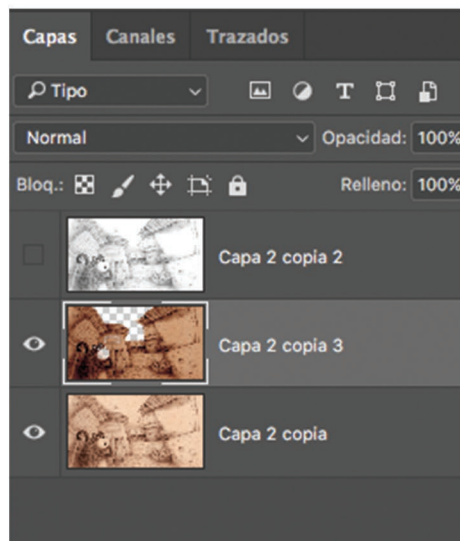




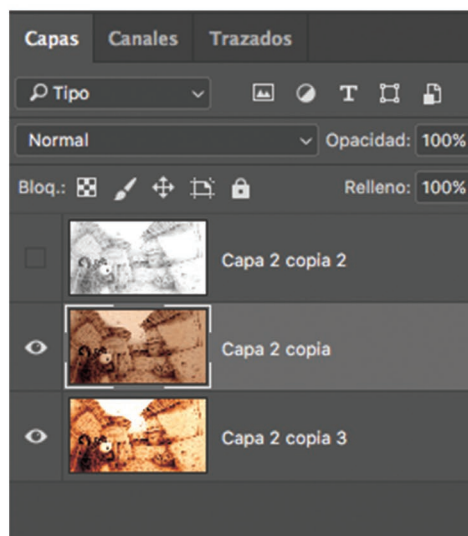
A la capa con un tono más oscuro se la coloca sobre la más clara y se aplica la técnica del borrado. Elegimos la herramienta **Borrador**, tipo aerógrafo, y con una opacidad no mayor a 30 % se empieza a borrar en las zonas donde se requiere mayor claridad.



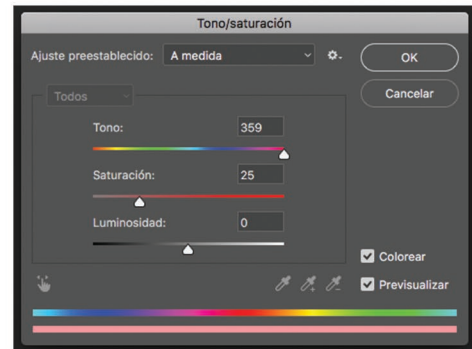
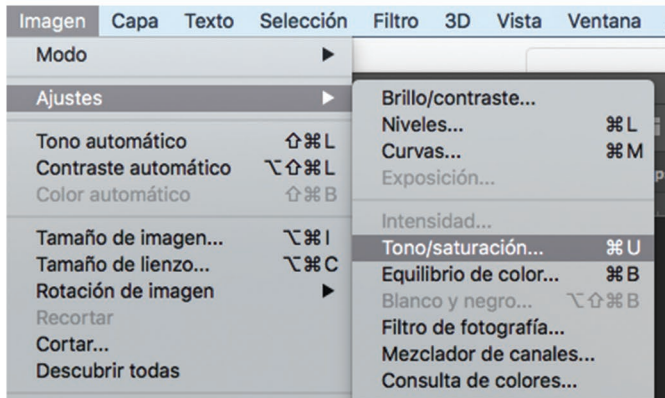
Si se desea mayor luz, se unen las capas para otra vez duplicar y nuevamente con **Brillo/contraste**, aclarar la capa y continuar con el borrador.



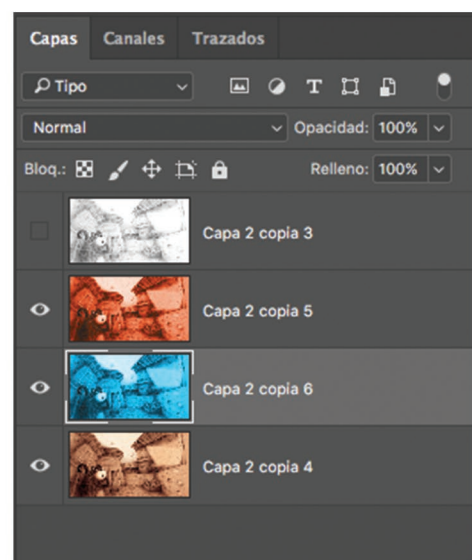
Hasta el momento, lo que se logra es el volumen, y se pueden repetir los pasos cuantas veces sean necesarios. Incluso no sólo con las luces, sino también con las sombras.



Para dar color a la ilustración se habrá de duplicar la capa y en **Ajustes**, **Tono/saturación**, con la selección **colorear** mover los valores de **Tono y Saturación** hasta conseguir el color deseado.



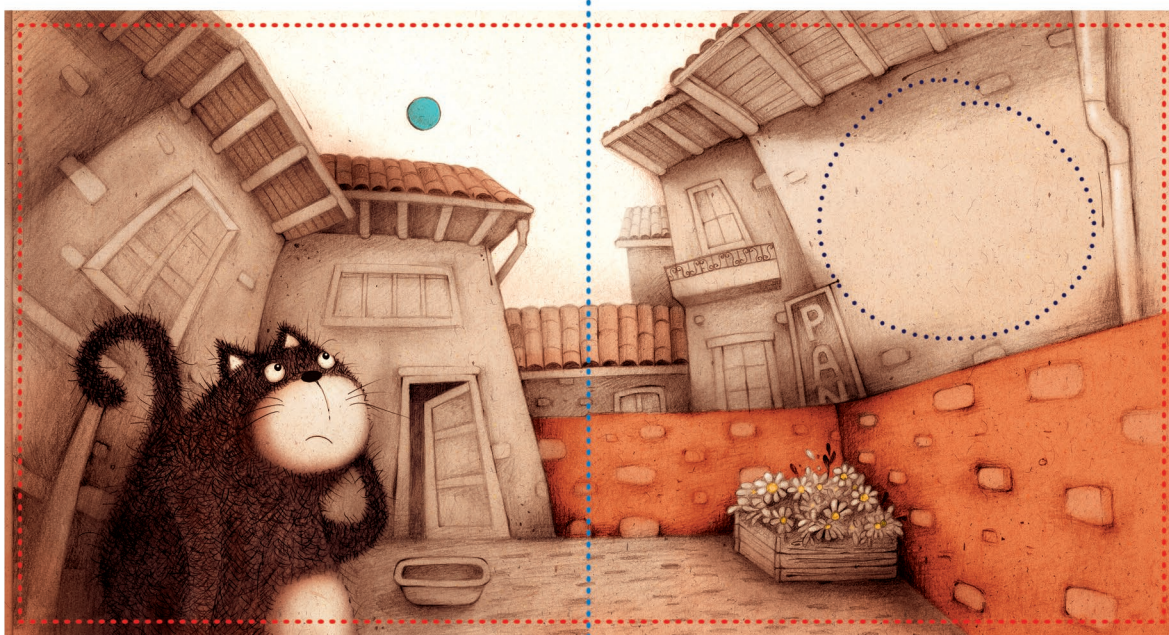
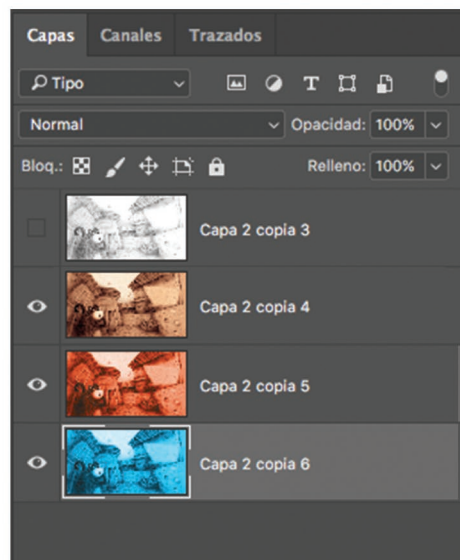
Se coloca las nuevas imagenes de color debajo de la capa anteriormente trabajada para continuar con la técnica del borrado. Este proceso se repite dependiendo de la cantidad de color que le quieran dar a la ilustración, y por cada color se unen las capas y se vuelve a duplicar.







Para esta propuesta el color es limitado, pero se podría continuar dando más tonos a la ilustración.

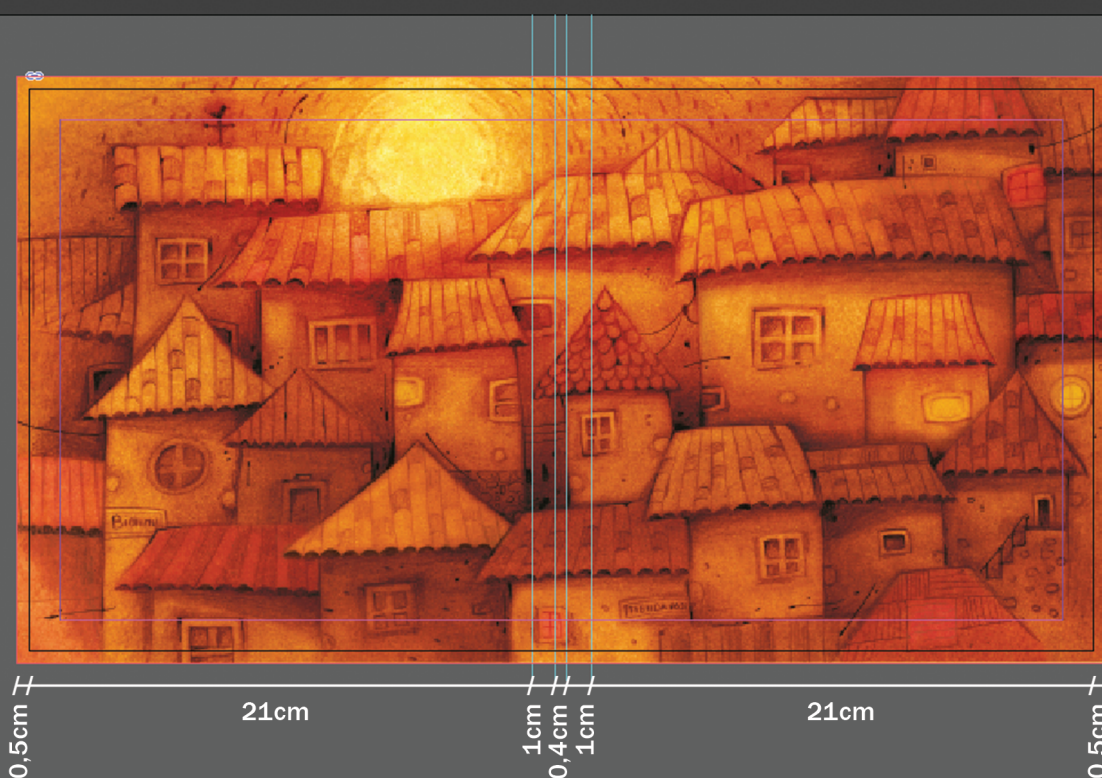
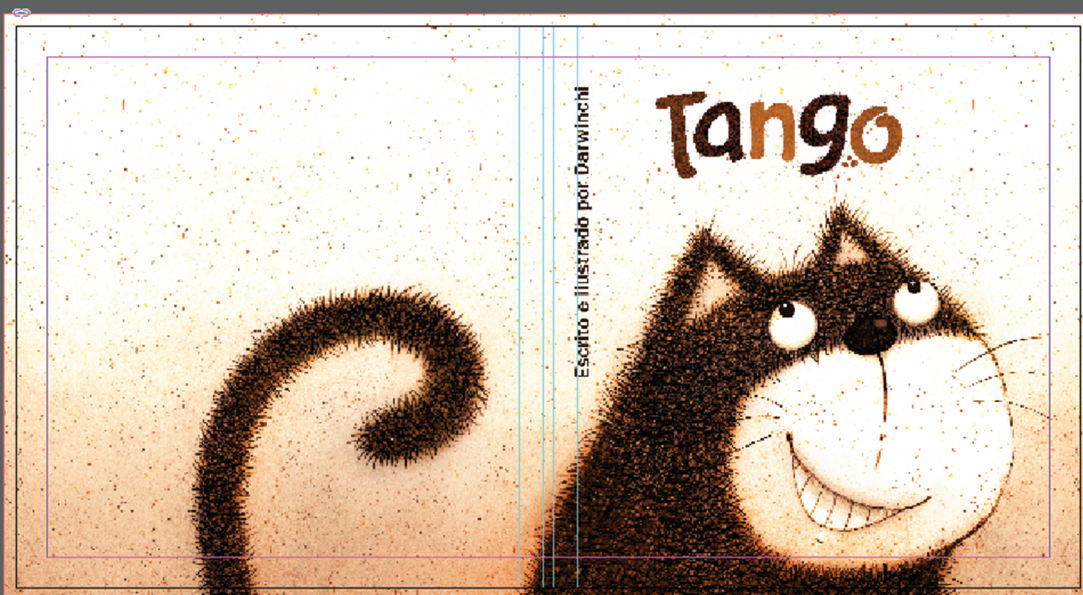


- ..... **Área de refile.** Es fundamental conocer que este espacio al final del trabajo se pierde por el corte, pero se debe dibujar y pintar.
- ..... **Separación de páginas.** Considerar que ningún elemento importante esté en el centro de la ilustración.
- ..... **Área para texto.** Previamente planificado para una lectura óptima.



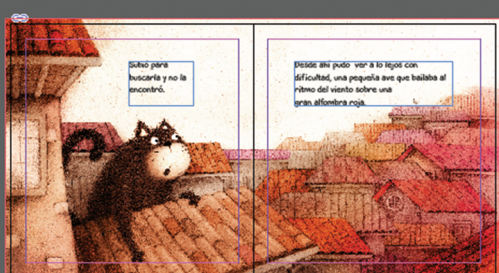
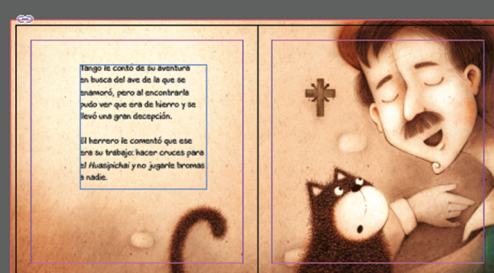
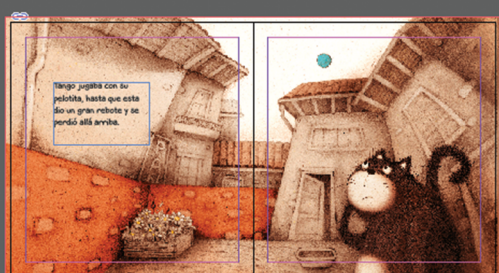
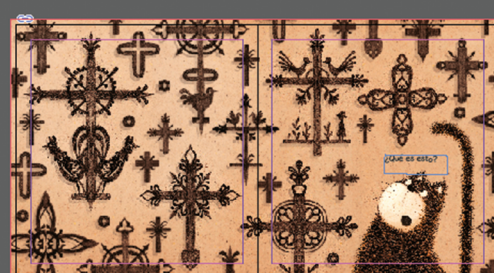
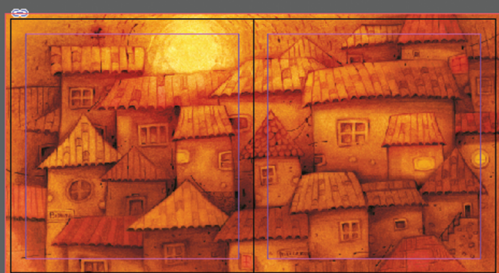
## F. Diagramación

Ésta se la realizó en InDesing. La **fuentes** utilizada para el texto interior es la **Smart Kid / Regular**, y de la portada es un texto dibujado en Photoshop. Es de suma importancia considerar si el ejemplar es grapado o con lomo y encolado para el respectivo cálculo del tamaño, y sin olvidar el área de **refile**.





En las siguientes imágenes se pueden evidenciar los archivos colocados en InDesing, con el texto que se ubica en los espacios previamente planificados en el momento de dibujar para que los objetos no interfieran con el texto y dificulten la lectura. De la misma manera, en la ilustración, al cubrir dos páginas, se debe tener en cuenta que ningún elemento primordial se dibuje al centro, ya que por lo general en la producción de los libros se experimenta una pequeña pérdida del dibujo.

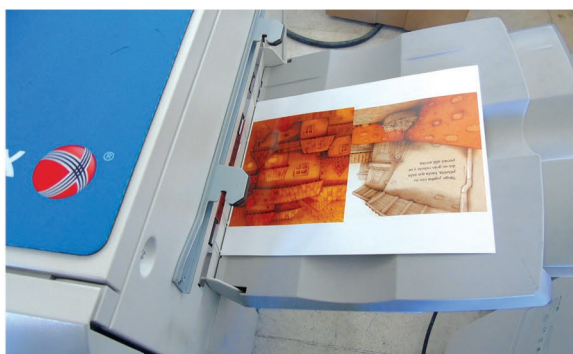


## G. Impresión



Primeramente se realiza una impresión en blanco y negro que permita revisar la disposición de las páginas, pero sobre todo el texto en cuanto a la redacción y ortografía. Se hace llegar al experto en corrección de estilo y ortografía una impresión que le permita hacer cualquier tipo de acotación en el mismo ejemplar.

En el campo profesional, este ejercicio es muy importante ya que es una evidencia de proceso editorial.



Posteriormente, a las correcciones respectivas se imprime un par de páginas al azar a modo de prueba de color y se valoran varias clases de papel.

De estar todo bien, se procede a la impresión total para el armado del machote.



## H. Machote



1. Corte del exceso de papel.



2. Doblado de portada y de páginas.



3. Encolado y grapado.



4. Revisión de páginas



5. Revisión de resistencia



6. Distribución.

## CONCLUSIONES

El álbum ilustrado presenta una posibilidad infinita en cuanto a lo plástico y lúdico. Necesita de un mediador sobre todo si el niño aun no lee, en ese ejercicio se despliega un sinnúmero de capas en la lectura o interpretaciones de cada una de las imágenes y en su totalidad.

Por las diferentes miradas sobre un mismo álbum ilustrado, se lo considera una obra abierta. Sin duda el carácter polisémico de la imagen puede desviar la lectura por otros lugares no convenientes y en ese instante es cuando se precisa y se reconoce el papel fundamental del texto como un hilo conductor de la historia.

La simbiosis imagen-texto desemboca en una narrativa dinámica, a veces se acompañan, se complementan y hasta se contradicen. La imagen, sobre todo en la doble página se impone ante el texto, no para menospreciarlo sino para ampliar la información. En un álbum ilustrado como el caso de Tango se aprovechó de ciertas ilustraciones para ir más allá y mostrar otros contenidos que sin alterar la historia permite un segundo y enriquecedor diálogo.

Resultó muy útil el conocer los diferentes elementos que pueden intervenir en la elaboración de la ilustración, no solo con fines estéticos, también comunicacionales. El álbum ilustrado propuesto demanda, la percepción de colores, de formas, de evocaciones de personajes, costumbres, palabras, que confluyen en modos de leer una misma historia en que el lector maneja sus propios tiempos, entre sonidos o silencios, entre idas y vueltas para deleitarse de un aparente sencillo discurso.

*Cuando en 1962 publiqué **Obra abierta**, me planteé el siguiente problema: ¿cómo una obra de arte podía postular, por un lado, una libre intervención interpretativa por parte de sus destinatarios y, por otro, exhibir unas características estructurales que estimulaban y al mismo tiempo regulaban el orden de sus interpretaciones?*

*Umberto Eco, **Lector in fábula**. p.5*

## RECOMENDACIONES

- Realizar una investigación de trabajos de postgrados sobre el álbum ilustrado desde la mirada de la literatura infantil para enriquecer la retórica en torno a este oficio.
- Realizar una investigación profunda sobre todas las probabilidades expresivas del álbum ilustrado partiendo de los diferentes elementos plásticos y escritos.
- Al elaborar un álbum ilustrado es importante las conversaciones permanentes entre escritor e ilustrador, si es el caso.
- Investigar sobre los homólogos nacionales e internacionales, para hacer nuevas propuestas.
- Trabajar con profesionales de la narración y corrección de estilo y ortográfico.
- Realizar una investigación sobre los avances tecnológicos en el mundo de la imprenta y de la multimedia para implementarlo dentro del concepto del álbum ilustrado, materiales, formatos, costos y en base a estos plantear la propuesta y no lo contrario.
- Se recomienda sociabilizar el producto final con el público a quien va dirigido para posibles cambios antes de una producción masiva.
- Promover la creación de álbumes ilustrados como otro modo de experiencia estética.
- Ampliar la presente investigación, desde otras temáticas.

## BIBLIOGRAFÍA

Arellano, V. (2012). El álbum ilustrado: un género en alza. Monográfico: Literatura Infantil y Juvenil. Recuperado de [http://www.literaturas.com/v010/sec0812/suplemento/Articulodiciembre08\\_2.html](http://www.literaturas.com/v010/sec0812/suplemento/Articulodiciembre08_2.html)

Chaves, M. (2013). La metáfora visual en el álbum infantil ilustrado. Eme (1) .España

Colomer, T. (2002). Siete llaves para valorar las historias infantiles. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Cuadra, A. (2003). De la ciudad letrada a la ciudad virtual. Santiago de Chile.

Díaz, F. (2007). Leer y mirar el libro álbum: ¿un género en construcción? Bogotá: Norma

Durán, T. (2008). Aprendiendo de los álbumes. Actas do 7o Encontro Nacional/ 5o Internacional de Investigação em Leitura, Literatura Infantil e Ilustração. Braga: Universidade do Minho.

Eco, U. (1981). Lector in fabula. Barcelona: Lumen.

Erro, A. (2000). La ilustración en la literatura infantil. En: Servicio Publicaciones Universidad de Navarra recuperado de <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/5355/1/Erro%2c%20Ainara.pdf>

Gómez Díaz, R. (2010). Polisemias visuales: Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural. España. Ediciones Universidad de Salamanca .

Gutierrez García, F. (2002). Cómo leer el álbum ilustrado. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil. (150), 13





Hanán Díaz, F. (2007). Leer y mirar el libro álbum ¿un género en construcción?. Bogotá: Norma.

Lamarca, M. J. (2013). Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de <http://www.hipertexto.info/>.

Marantz, K. (1999). El libro-álbum: Invención y evolución de un género para niños. Colección Parapara-Clave. Centro de Estudios y Promoción del Libro Infantil y Juvenil del Banco del Libro de Venezuela.

Pajares, S. (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. Universidad Complutense de Madrid. España

Pla, V. (1997) Ilustradores del nonsense. Una aproximación a la obra gráfica de creadores de la época victoriana: Edward Lear, Lewis Carroll, Charles Doyle. En Ars Longa: cuadernos de arte.(7-8)

Salisbury, M., Styles, M. (2012). El arte de ilustrar libros infantiles: concepto y práctica de la narración visual, Barcelona, Blume.

Senís Fernández, J. (2014). El álbum ilustrado como agente de educación artístico literaria y de género el caso de mamá, de Mariana Ruiz Johnson. Arte, educación y género. Dossiers feministes.

Silva-Díaz, M. C. (2005). Libros que enseñan a leer: álbumes metaficcionales y conocimiento literario. Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de: [http://www.tdr.cesca.es/TESIS\\_UAB/AVAILABLE/TDX-0621106-000248/mcsdo1de1.pdf](http://www.tdr.cesca.es/TESIS_UAB/AVAILABLE/TDX-0621106-000248/mcsdo1de1.pdf).



Vásquez, F. (2014). Elementos para una lectura del libro álbum. *Enunciación*, (19), 333-345. Recuperado de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/enunc/article/view/8255/10077>

### **Bibliografía complementaria:**

Duthie, E. (2011). Lo leemos así. "El paseo de Rosalía: ¡Esto sí que es un álbum ilustrado!" Recuperado de <https://loleemosasi.blogspot.com/2011/06/el-paseo-de-rosalia-esto-si-que-es-un.html>

El Telégrafo, (2014) .Los brillantes exponentes de los álbumes ilustrados. Redacción cultura. Recuperado de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/los-brillantes-exponentes-de-los-albumes-ilustrados>

Historia del libro infantil ilustrado. Revista de artes. Jul. 2007. Web. 20 mar. Recuperado de <http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes%207/libroinfantililustrado.html>>

Madrid López, R. I. (2010) Hacia un modelo de compresión de hipertexto. Tesis doctoral. Universidad de Granada. Granada.



## Glosario

**Apaisado.** De forma vertical. Más ancho que alto.

**Area de refile.** Línea imaginaria que indica el lugar por donde será cortado el papel después de impreso. Marca el tamaño final del impreso o el límite de la publicación. Se debe determinar el momento mismo de la planificación del diseño.

**Bildungen.** Término alemán que se refiere a cultivarse a sí mismo, proceso de la maduración personal y cultural.

**Caligrafía.** Es el arte de escribir con letra bella, artística y correctamente formada, siguiendo diferentes estilos. También puede entenderse como el conjunto de rasgos que caracterizan la escritura de una persona o de un documento.

**Caligramas.** Es un poema o un conjunto de palabras cuyo propósito es formar una figura acerca de lo que aquel texto habla, de tal manera que crea una especie de imagen visual (poesía visual).

**Diagramación.** En diseño se conoce como la organización de los espacios, páginas, textos, imágenes, cuadros, etc. de libros, revistas u otros medios. Se conoce también como maquetación.

**Divertimento.** Obra artística o literaria cuyo principal objetivo es divertir.

**Dpi.** Son los puntos por pulgada en ingles (Dots Per Inch). Es una unidad de medida para resoluciones de impresión. Cantidad de puntos en un espacio lineal de una pulgada.

**Guardas.** Hoja de papel que colocan los encuadernadores al principio y al fin de los libros.





**Hipérbole.** Es una figura retórica literaria que consiste en aumentar o disminuir exageradamente lo que se dice.

**Hipertexto.** Sistema de organización y presentación de datos que se basa en la vinculación de fragmentos textuales o gráficos a otros fragmentos, lo cual permite al usuario acceder a la información no necesariamente de forma secuencial sino desde cualquiera de los distintos ítems relacionados.

**Hipevínculo.** Vínculo asociado a un elemento de un documento con hipertexto, que lleva a otro texto o elemento multimedia.

**Iconografía.** Conjunto de imágenes relacionadas con un personaje o un tema y que responden a una concepción o a una tradición.

**Ideograma.** Un ideograma es un signo esquemático no lingüístico que representa globalmente conceptos o mensajes simples. Por ejemplo, las señales de tráfico o los símbolos matemáticos. Se caracterizan por su universalidad, su economía y la rapidez con que se verifica su percepción: de ahí su amplísimo uso.

**Indesing.** Es un programa o software para la composición digital de páginas para profesionales de diseño.

**Interdependencia.** Relación de dependencia recíproca entre dos o más personas o cosas.

**Intertexto.** Es la relación que un texto que mantiene con otros textos sean orales o escritos, contemporáneos o anteriores, que influye en la producción y en la comprensión del discurso.

**Ironía.** Modo de expresión que consiste en decir lo contrario de lo que se quiere dar a entender.



**Logogramas.** Es un signo que representa por sí solo un significado de una palabra.

**Machote.** Es un prototipo final de la revista con los dobleces y cortes que contendrá. Se utiliza para mostrar a un cliente cuál será el aspecto último de una publicación en cuanto a dimensiones, diseño y composición final.

**Modo CMYK.** (Siglas de Cyan, Magenta, Yellow y Key). Es un modelo de color sustractivo que se utiliza en la impresión en colores. Representar una opción de color en los programas de diseño más próxima al resultante impreso.

**Offset.** Procedimiento de impresión en el cual una plancha con un ligerísimo relieve imprime con tinta sobre un rodillo de caucho que, a su vez, imprime sobre el papel.

**Onomatopeya.** Es una representación de un sonido natural o de otro acto acústico no discursivo. Vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada. Muy utilizada en los comic. (pun, toc toc, boom, bang).

**Papiro.** Es un soporte de escritura elaborado a partir de una planta acuática, muy común en el río Nilo y en Egipto.

**Pergamino.** Es un material hecho a partir de la piel de res o de otros animales, fabricado especialmente para escribir sobre él.

**Photoshop.** Es un programa o software para la edición y creación de imágenes para profesionales de diseño.

**Polisémico.** Que tiene varios significados.

**Siena.** Es la denominación de un pigmento ocre utilizado en pintura artística.



**Sombra tostada.** Es color próximo a un Marrón.

**Storyboard.** Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, Es un modo de pre-visualización.

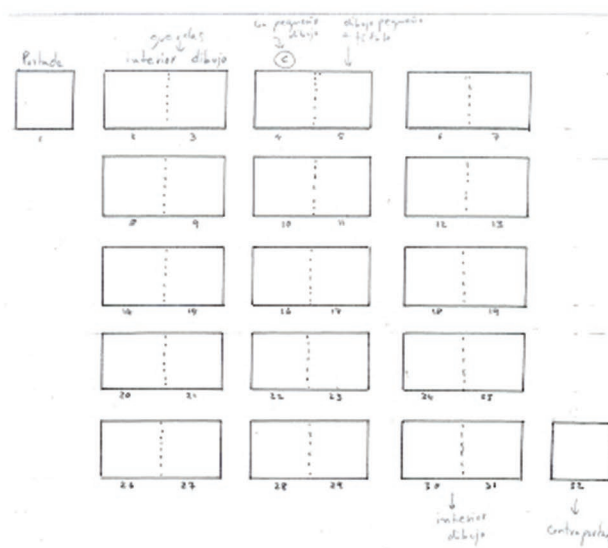
**Tipografía.** Clase de letra. En los software de diseño se presenta una gran variedad para desarrollar los proyectos.

**Troquelado.** Uso de troquel o matriz que no es más que un instrumento o máquina para recortar o estampar, por presión, planchas, cartones, cueros, papel, etc.



## ANEXOS

Ejemplo de storyboard



Sociabilización del trabajo.



